L'AUBE DORÉE

Informations et enquêtes sur l'Angleterre victorienne occulte



pour

L'APPEL de CTHULHU®

Scott Aniolowski, Garrie Hall, Steve Hatherley, Kevin A. Ross
John T. Snyder et John Tynes

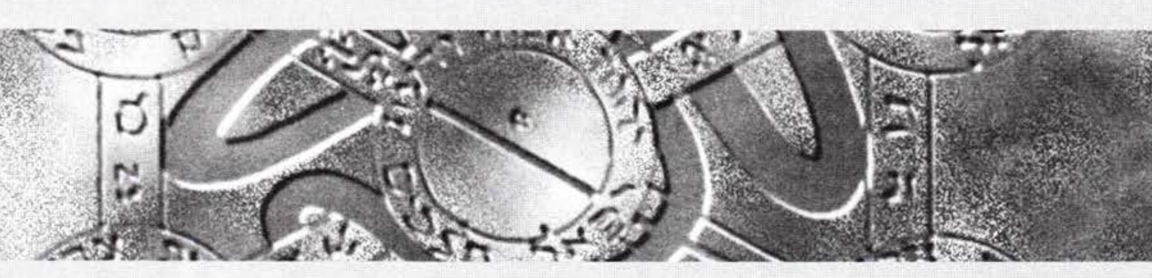
DESCARTES EDITEUR



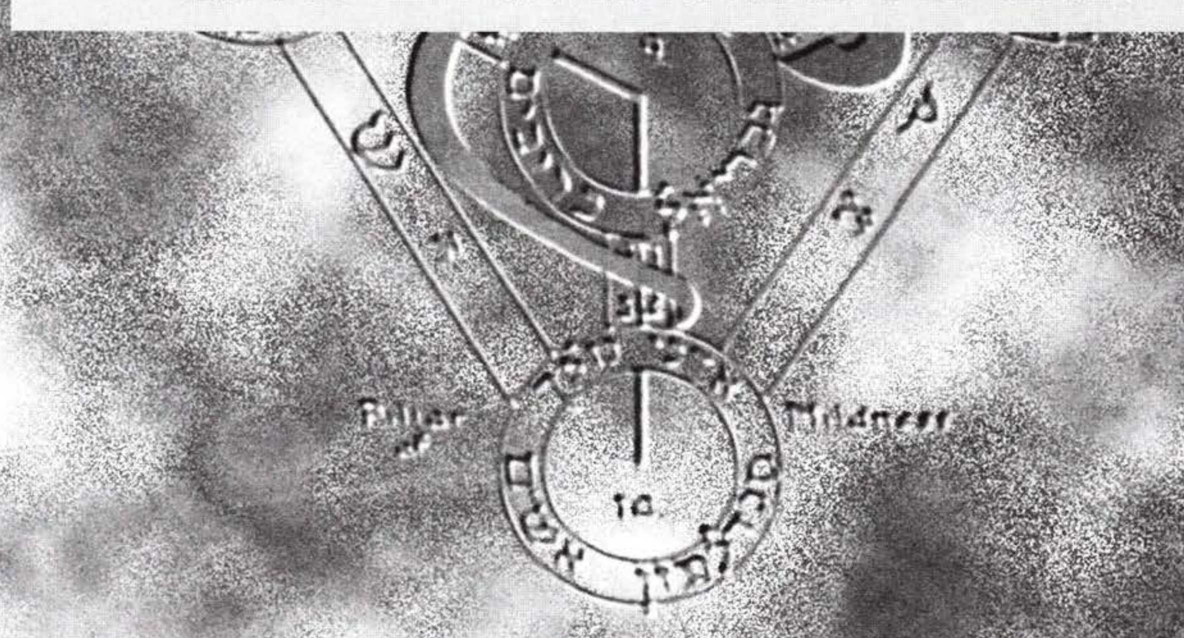
**Héritier d'un Monde Mourant,
nous t'appelons à la Beauté Vive**

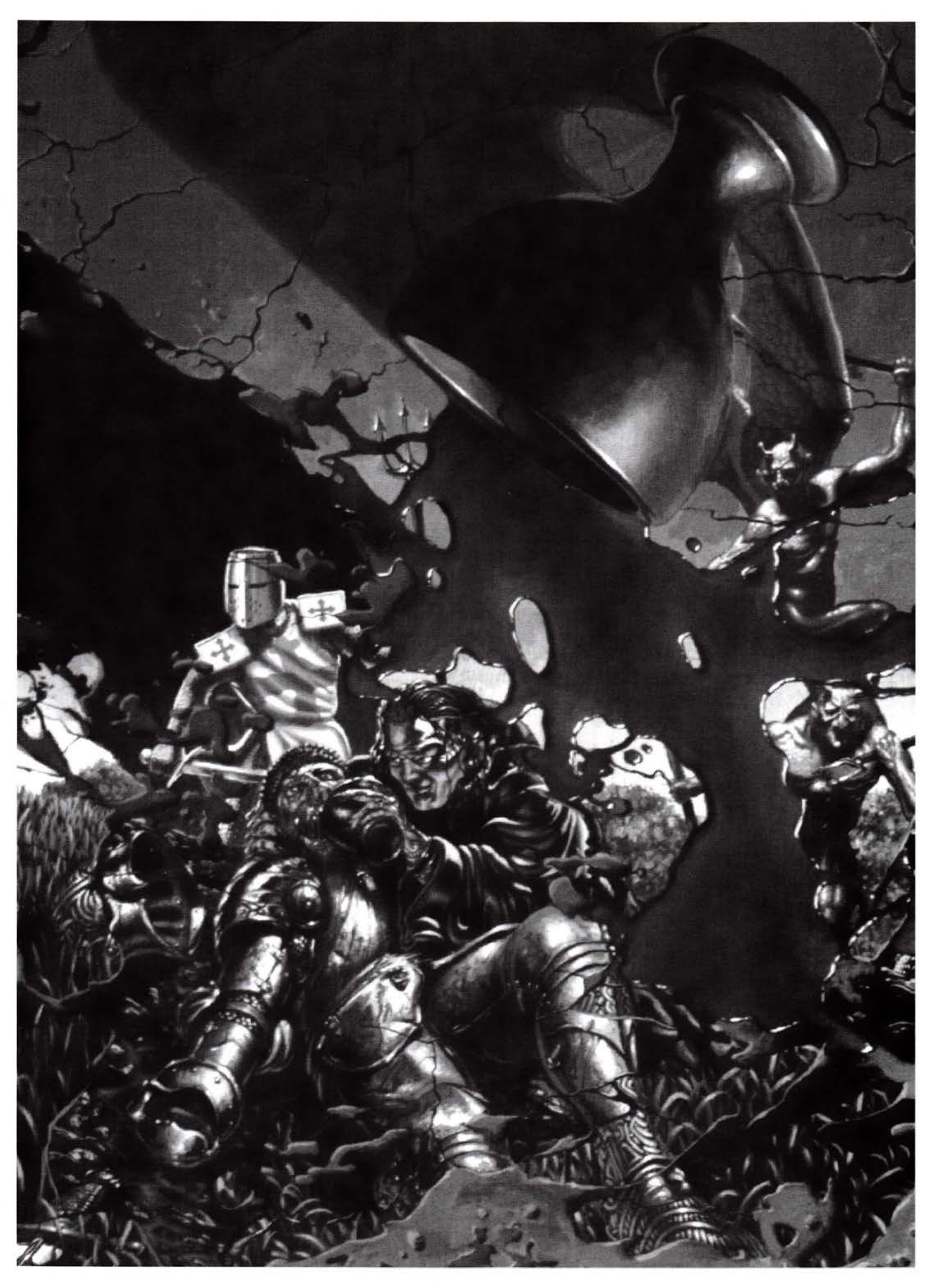


**Errant des Ténèbres Sauvages,
nous t'appelons à la Douce Lumière.**



**Tu as vécu longtemps dans les Ténèbres -
Quitte la Nuit et cherche le Jour.**





DÉDICACE

Ce livre est dédié aux "Nouveaux Victoriens" — Tim Powers, James P. Baylock, et K.W. Jeter — dont les romans merveilleux (dans tous les sens du terme) ont inspiré ces aventures *fin de siècle* (en français dans le texte).

"Nous qui peinons encore près du cromlech de la plage,
Du cairn gris sur la colline, quand le jour s'achève noyé de rosée,
Nous nous inclinons devant toi, fatigués des empires du monde,
Maître des étoiles immobiles et de la porte de flamme."

— *W.B. Yeats, "The Valley of the Black Pig"*



PAR SCOTT ANIOLOWSKI, GARRIE HALL, STEVE HATHERLEY, KEVIN A. ROSS, JOHN T. SNYDER ET JOHN TYNES

Éditeurs Kevin A. Ross & John Tynes • **Directeur artistique** Dennis Detwiller • **Artiste de couverture et illustrateur** John T. Snyder • **Concepteur graphique** John Tynes • **Correcteurs** Brian A. Appleton & John H. Crowe III • **Consultant sur la Golden Dawn** Steve Cranmer • **Illustrations techniques et présentation** Dennis Detwiller & Daniel Gelon • **Photographies** Daniel Gelon & Heather Hudson • **Photomontage** John Tynes • **Testeurs** Brian A. Appleton • Pete Buck • Tom Bugaj • John H. Crowe, III • Alan T. Grohe, Jr. • Aaron Harris • Shane Ivey • Christian Klepac • `Noah Levey • Dominic Lopez • Gabriel Lopez • Nathan Meyers • Josh Radis • Colin Taber • Jon Weaver • **Remerciements particuliers à** Scott Aniolowski, Garrie Hall, Steve Hatherley, John T. Snyder, et Kevin A. Ross pour leur patience, et à Garrie une fois de plus pour ses efforts héroïques. **Merci aussi** à William A. Barton, l'infatigable Steve Cranmer, Daniel Gelon, Marv Lestina, Jan Stumbo, Graham R. Theobalds, Stephen Trow, Lynn Willis et au Newsgroup Alt. Magick Usenet.

Version française

Traduction : **Dominique Perrot** • Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak** • Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **Nexus**

Titre original : **The Golden Dawn**

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
http:/descartes-editeur.com
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0168-8
Édition et Dépôt légal : Mai 1998

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
l'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

"S'il était mort à Memphis, est-ce que ça serait pas cool ?"

Introduction

par Kevin A. Ross

"On peut pardonner leurs licences poétiques aux conteurs d'histoires peu ordinaires."
— Eliphas Levi

Ce livre est une chronique de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée qui fut peut-être la plus célèbre société de magie de tous les temps. Le Gardien et les joueurs trouveront ici une bonne part de l'histoire souvent bien incroyable de l'Ordre : ses débuts falsifiés, son fascinant éventail de membres, ses enseignements magiques et les conflits qui finiront par le faire éclater et disparaître. En tant que membres de l'Ordre, les investigateurs se retrouveront directement impliqués dans ces machinations. Ce faisant, ils côtoieront des gens aussi passionnants que le célèbre poète et dramaturge William Butler Yeats ou le sinistre magicien Aleister Crowley.

La totalité des "Descriptions" est réservée aux seuls yeux du Gardien. Les appendices B, C, D et E ont tous été écrits à l'intention des joueurs et sont, en fait, les seuls éléments de ce recueil qu'ils peuvent lire. Ces quatre appendices et les Aides de Jeu peuvent être photocopiés et remis aux joueurs. L'ensemble est regroupé en fin de volume pour que les joueurs qui s'y réfèrent en cours de jeu ne tombent sur un des nombreux secrets contenus dans les pages précédentes.

Ce livret renferme aussi quatre scénarios (leur lecture est évidemment réservée au Gardien). "La pièce au-delà" est destiné à des investigateurs de l'Aube Dorée nouvellement créés et initiés. Inspiré par la nouvelle "De l'Au-Delà" de H.P. Lovecraft, ce scénario plonge les personnages au cœur de l'intrigue et les gratifie de certaines connaissances rares et d'un puissant mentor : le W.B. Yeats, mentionné plus haut, qui participe à l'action de ce scénario et qui pourra introduire le groupe dans de futures aventures.

"L'Enfer Est Sans Colère" conte un terrible drame en rapport avec une malédiction familiale et un mal antique. Conçu pour des investigateurs plus expérimentés, il devrait constituer pour l'équipe une deuxième ou troisième aventure appropriée. Il permet d'introduire une ligne directrice à ce livret : le retour du plus grand des héros d'Angleterre, Arthur Pendragon. Mais ce dernier est un chef de guerre brutal et souvent amoral — un personnage bien éloigné du roi pieu et chevaleresque des légendes traditionnelles. Nous avons, en effet, essayé de le définir à partir des sources historiques et non d'après les contes romantiques de bardes continentaux et apocryphes (Mallory ou Chrétien de Troyes, par exemple). Cette nouvelle histoire arthurienne est donnée dans la section "Descriptions" ("Un Roi Passé et À Venir") et peut servir d'inspiration à vos propres scénarios.

"La Musique de la Nuit*" transporte l'équipe de l'autre côté de la Manche, à Paris où une soirée au légendaire Opéra se termine par un meurtre. Écrivain et bon vivant*, Gaston Leroux amène les investigateurs à s'opposer au Fantôme de l'Opéra qui n'est pas une personne mais deux. Ce scénario révèle aussi les secrets d'Erich Zann, un personnage d'H.P. Lovecraft, qui est alors un jeune musicien du *Palais Garnier* sur le point de faire sa terrible rencontre avec l'inconnu.

"Sheela-na-gig" ne devrait être joué que vers la fin d'une campagne Aube Dorée et seulement après la participation du groupe à plusieurs aventures de votre cru ou empruntées à d'autres sources. Ce scénario voit Arthur, ressuscité, prêt à faire le premier des pas qui l'amèneront à diriger l'Empire britannique et à se venger de ses ennemis chrétiens. Même si ce plan peut être mené à bien en une seule séance de jeu, les investigateurs doivent agir rapidement et intelligemment pour s'opposer aux desseins d'Arthur ; la mort de certains d'entre eux est prévisible.

Nous suggérons les recueils Chaosium *Dark Designs* et *Sacrements du Mal* aux Gardiens en mal de scénarios 1890 ; de plus *Green & Pleasant Land* (Games Workshop) contient trois scénarios britanniques des années 20 qui peuvent être adaptés aux années 1890. *Cthulhu by Gaslight* (Chaosium) est aussi fortement recommandé ; il contient une mine d'informations utiles pour diriger une aventure ou une campagne victorienne. S'il vous en manquait tout de même, Chaosium nous a permis de reproduire dans cet ouvrage certains extraits nécessaires au Gardien.

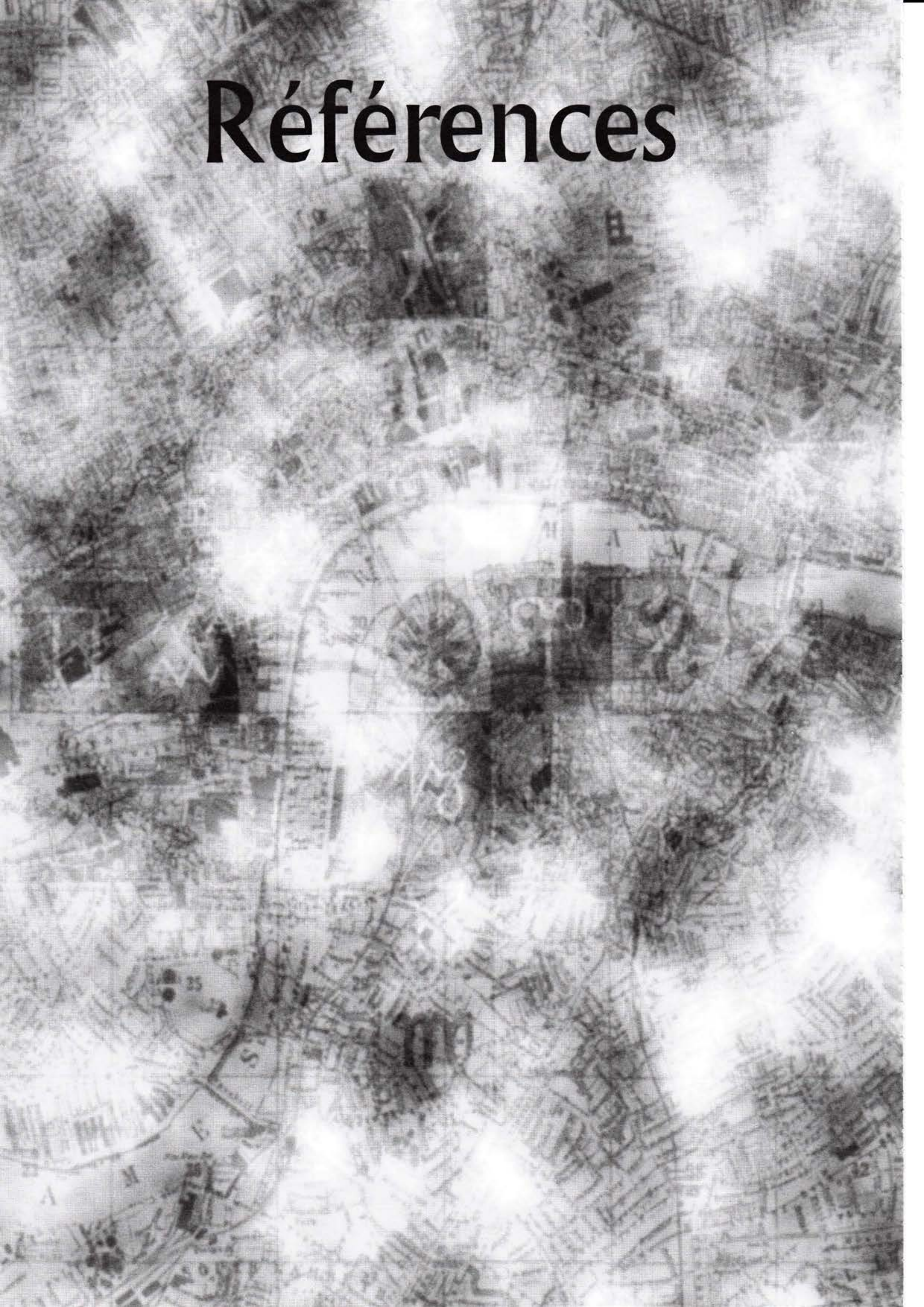
L'Appel de Cthulhu a toujours mis en garde les Gardiens contre une utilisation débridée de la magie par les investigateurs. Ce livre, cependant, s'écarte de cette ligne de conduite. Des investigateurs qui appartiennent à l'Aube Dorée sont nécessairement appelés à plus ou moins s'impliquer dans l'étude de la magie, en raison de la nature même de cette société. Nous avons choisi d'admettre que les recherches magiques de cette dernière ont pu produire certains résultats authentiques. La plupart des pouvoirs magiques présentés sont mineurs ou terriblement dangereux, mais d'un intérêt limité dans le cadre d'une utilisation courante. Quoi qu'il en soit, le Gardien devra moduler l'efficacité de ces sortilèges pour qu'ils s'adaptent à son propre style de campagne.

Pour résumer, voici un livre de magie, de mythes et de mystères, qui décrit une société magique dépeinte dans le cadre de la métropole victorienne. Nous pensons que vous y trouverez matière à terreur, suspense, intrigue et horreur ainsi que toutes les merveilles et abominations nécessaires.

* en français dans le texte

Table des Matières

Références



R É F É R E N C E S

Le Londres victorien

par William A. Barton

Londres, centre vital de l'Empire britannique, était la plus importante cité du monde dans les années 1890. La ville de Sherlock Holmes, de H.G. Wells, de Jack l'Éventreur, de Gilbert & Sullivan, était aussi celle de millions d'autres personnes. De loin, elle restait toujours visible dans le soir, avec le brouillard fantomatique et le mystère et l'aventure guettant à chaque coin de rue, enjambant chaque pont, peut-être même rôdant dans les kilomètres d'égouts et de souterrains interconnectés.

Dans les années 1890, la population de Londres et de sa banlieue avait atteint quelque trois millions et demi d'âmes. Une part significative des Londoniens vivait dans l'*East End* à forte densité de population. La ville elle-même était divisée en 28 circonscriptions — chacune gouvernée par son propre maire et son propre conseil — plus la *City*. Cette historique *City of London*, située au centre de la métropole, constituait une municipalité séparée, avec son administration municipale, dirigée par le Lord-Maire. Quelques banlieues avoisinantes étaient considérées comme faisant partie de la ville, mais n'entraient pas officiellement dans le Comté Administratif de Londres.

L'*East End* de Londres (de la *City* jusqu'à l'extrémité est) était la partie commerciale et financière de la métropole. Elle abritait les Docks, la Bourse, la Banque d'Angleterre, l'Hôtel Royal des Monnaies, la Poste et divers autres bâtiments publics. À l'ouest, les quartiers étaient plus réservés. C'est là que les riches et la classe supérieure avaient bâti leurs demeures ; c'est là également que le gouvernement central de l'Empire était installé. On trouvait là Whitehall, les Chambres du Parlement, Buckingham Palace, l'Abbaye de Westminster, ainsi que les édifices scientifiques et culturels : le British Museum et le Royal Albert Hall. Le luxe des maisons de l'aristocratie, que l'on pouvait découvrir dans ces quartiers, contrastait énormément avec l'entassement de masures pauvres de l'East End, plus particulièrement à l'est de la City, dans Whitechapel et Spitalfields. En comparaison, les maisons de la classe moyenne, situées au nord de la City, étaient très confortables, alors que sur la rive sud de la Tamise ("Surrey Side", ainsi nommée en raison de sa proximité relative avec le Comté de Surrey, au sud de Londres), on trouvait des habitations pauvres près du fleuve et, plus au sud, des résidences plus modernes. En dehors de l'industrie du gaz métropolitain — installée au sud de la Tamise, Londres n'avait pas de secteur industriel spécifique, les usines se trouvant disséminées dans la campagne.

Cette section est parue initialement dans le supplément Cthulhu by Gaslight, *mais cet ouvrage étant épuisé, nous avons été autorisés à la reproduire ici comme référence.*



Le Temple Bar Memorial des Royal Courts of Justice.

Le plan de Londres n'indique que les principales rues et des localisations générales. Il est destiné au jeu de rôle et non à un pointage d'artillerie, il ne semble donc pas utile de fournir des adresses exactes et des endroits très précis. Il devrait suffire qu'un investigateur sache qu'il se trouve dans la rue du British Museum, dans une ruelle de Buck's Row, dans un vieil entrepôt de Limehouse au nord des West India Docks ou dans la maison d'un médecin de Kensington près de Hyde Park. Pour les endroits qui ne figurent pas sur la carte, faites appel à votre imagination : il ne s'agit que d'un jeu, et son attrait principal n'est pas de s'enfoncer dans des détails minutieux. Londres abritait tant de ruelles, de pubs, de restaurants, de magasins, d'hôtels, d'églises, etc. que, quel que soit l'endroit que vous choisissez, il a toutes les chances d'être géographiquement acceptable. De plus, par rapport au contexte cosmique du Mythe, cela sera toujours bien assez près.

Les quartiers de Londres

La carte des pages **10-11** montre Londres et sa banlieue. Tous les secteurs remarquables qui suivent y sont référencés.

La City : Le centre financier de Londres et la partie la plus ancienne de la ville (site originel de la Londinium romaine). À l'intérieur de ses limites, qui s'étendent du Temple jusqu'à la Tour, on trouvait la Banque d'Angleterre, la Bourse, la Cathédrale St. Paul, l'administration de la Douane, la Poste et d'autres institutions importantes. La City était aussi le foyer du Cockney dont les accents populaires se mélangeaient quotidiennement à ceux, plus cultivés, des financiers.

Île aux Chiens : Il s'agit d'une grande péninsule formée par un méandre de la Tamise. On y trouvait les Docks West India, ainsi que plusieurs petits docks et des entrepôts. À l'est de l'île, se tenaient aussi le Dock Victoria, le Dock Albert, l'Arsenal Royal et les Plumstead Marshes.

Kensington : Situé à l'ouest de la métropole, ce quartier accueillait les résidences des classes moyennes et supérieures. Beaucoup de médecins vivaient là, dont Sir Williams Gull, médecin officiel de Sa Majesté.

Lambeth : À l'extrémité ouest de la Surrey Side. La partie la plus pauvre, juste au sud du fleuve, était baptisée Kennington.

Limehouse : Cela comprend Chinatown et son dock, la zone des entrepôts, ainsi que les fumeries d'opium et autres établissements douteux. La vie ne valait pas cher dans ce quartier peuplé par la classe inférieure. Dans les années qui suivirent, Limehouse devint célèbre — dans la fiction — en tant que repaire du Dr. Fu Manchu et de son organisation de fanatiques : la Si Fan, composée de lascars, dacoits, thugs et autres Orientaux.

Paddington : Cette zone à caractère principalement résidentiel pour les classes moyennes et supérieures se situe au nord et au nord-ouest de Hyde Park.

Rotherhithe : C'est la partie la plus septentrionale de la circonscription de Bermondsey. Elle englobe la plus grande partie du complexe des docks de la Surrey Side, particulièrement les vastes docks commerciaux de Surrey. Elle comprenait aussi le quartier industriel où résidaient les dockers, marins, bateliers et autres travailleurs qui vivaient grâce au fleuve.

Soho : Le quartier des étrangers, il contenait aussi bon nombre de restaurants, théâtres et salles de spectacles.



Un artiste et son modèle à Soho.

Spitalfields : C'est dans cette partie pauvre de l'East End que se rassemblaient les nouveaux immigrants.

St. John's Wood : C'était un quartier résidentiel très à la mode, situé juste au nord-ouest de Regent's Park.

St. Marylebone : Au sud de Regent's Park, un quartier résidentiel pour la classe moyenne et un quartier de commerces. Il est resté célèbre grâce au Musée de Cire de Mme Tussaud, et par la présence du 221b Baker Street, résidence de Sherlock Holmes.

Le Borough : Également connu sous le nom de Southwark, c'était un quartier pauvre et surpeuplé, situé juste en face de la City, de l'autre côté de la Tamise. Sa population était également employée sur les quais et dans les usines du quartier.

Westminster : Le siège du gouvernement, s'étendant depuis Hyde Park jusqu'à la City. Il contient beaucoup des sites les plus connus de Londres : l'Abbaye de Westminster, Scotland Yard, Big Ben, les bureaux du gouvernement et du parlement et la plupart des ambassades.

Whitechapel : L'East End, l'endroit où s'entassaient les pauvres et les misérables, dans les immeubles décrépis, des logements sommaires ou des asiles de nuit, s'accrochant à la vie comme manœuvres, costermongers criminels, mendiants ou fossoyeurs. Ce fut le premier terrain de chasse de Jack l'Éventreur.

Les sources d'informations

Les investigateurs à la recherche d'informations particulières disposent, pendant un scénario, d'un vaste choix, allant des sources universitaires à Scotland Yard, et bien d'autres. Les plus importantes sont présentées ci-après.

Somerset House et le Service des Archives étaient d'excellentes sources d'informations publiques, privées, criminelles, civiles et politiques. Les Inns of Court (les quatre écoles de droit) pouvaient fournir des renseignements sur les barristers (avocats) et les solicitors (avocats) de la métropole, mais un investigateur devra trouver un contact et son joueur réussir un jet de Droit pour y avoir accès. Scotland Yard conservait l'intégralité des casiers judiciaires mais les mêmes obstacles devront être franchis pour y accéder. Cependant, il faut se souvenir que les fichiers concernant les premières années de la décennie avaient été fortement déclassés par le déménagement du Yard en 1889-91.

Londres pouvait s'enorgueillir de posséder de nombreuses bibliothèques publiques. Elles ouvraient, les jours de semaine, de 8-10 h jusqu'à 21-23 h ; parfois, même le dimanche, de 15 à 21 h. Toutes disposaient de salles de lecture, de collections de journaux et de bibliothèques de références, mais les livres n'étaient prêtés qu'à des résidents de l'arrondissement, et sur recommandation d'un contribuable (foncier). Les bibliothèques mobiles étaient réservées à des membres payants ; la cotisation annuelle s'échelonnait de 28 shillings à 3 £ 3 s. (Ce dernier tarif étant celui de la London Library, dans St. James Park). Certaines de ces bibliothèques, comme la London Library, demandaient le parrainage d'un membre officiel pour accepter un nouveau venu. La Bibliothèque Rolandi — à côté de Oxford Street — présentait 300 000 volumes de littérature étrangère.

Les collections spéciales de certaines bibliothèques n'affichaient pas de droit d'entrée, mais imposaient une recommandation. C'était le cas de la salle de lecture du British Museum (20 000 ouvrages dans la seule salle de lecture et d'autres répartis dans le musée) ; de la Sion College Library, sur les quais de la Tamise (avec 60 000 volumes, c'était la plus riche bibliothèque théologique de Londres) ; et de la Patent Office Library — dans Chancery Lane — (enrichie de journaux scientifiques et de correspondances de sociétés de savants).

Beaucoup de salles de lecture et de cercles bibliothécaires privés existaient à Londres. Les droits d'entrée y variaient de un ou deux pence pour une entrée, jusqu'à 3£ pour l'année. Parmi celles qui s'étaient spécialisées dans les journaux, il y avait la Central News Agency et City News Rooms, toutes deux situées dans Ludgate Circus, ainsi que Street's Colonial et General Newspaper Offices — près de Lincoln's Inn. Les nombreux journaux, eux-mêmes, conservaient des collections privées de coupures de presse ("morgues" : les "archives") qui n'étaient généralement pas accessibles au public. Les investigateurs y ont accès s'ils disposent d'un contact dans la place et réussissent un jet de Crédit.

Pour retracer les allées et venues en bateaux de suspects, les investigateurs devront consulter les archives individuelles de chaque compagnie de navigation et ce, pour chacun des complexes dockaires. L'Autorité Portuaire de Londres (London Port Authority), supervisant l'ensemble, ne naquit qu'en 1909. Les arrivées et les départs des bateaux figuraient dans la plupart des journaux. Les bureaux des Compagnies du Pacifique et de l'Orient se situaient, séparés, à l'extrémité de Pall Mall ; ceux de l'Aberdeen Steam Navigation Company étaient installés dans la City. Les lignes transatlantiques, telles que la Guion Steamship Compagny, opéraient à partir de Liverpool, et c'est là qu'étaient leurs bureaux, et leurs archives. Elles disposaient toutefois de petites agences à Londres.

En ce qui concerne le chemin de fer, les informations étaient disponibles aux terminus londoniens des lignes — tant pour les lignes principales que locales — celui du Metropolitan Railway, par exemple, se trouvait à la Gare de Baker Street, près du Musée de Mme Tussaud. Pour les cabs, et leurs passagers, on avait tout intérêt à se renseigner au dépôt central des voitures, là où tous les cochers agréés remisaient leurs véhicules lorsqu'ils n'étaient pas en service.

Quelques ouvrages de références étaient des plus précieux : le *Bradshaw's Railway Guide*, publié tous les mois, constituait la meilleure source de renseignements sur les horaires de chemin de fer. *The Post Office Directory of London*, le *Kelly's* avec ses 3 000 pages, ou le *Morry's*, plus concis, fournissaient la liste des habitants et des établissements commerciaux de Londres. Un répertoire du téléphone londonien indiquait les abonnés du téléphone. Le *Dictionary of National Biography* était comparable au *Who* contemporain car il présentait une rapide biographie des personnalités de l'Empire. Le *Medical*

Lieux cités dans cet ouvrage

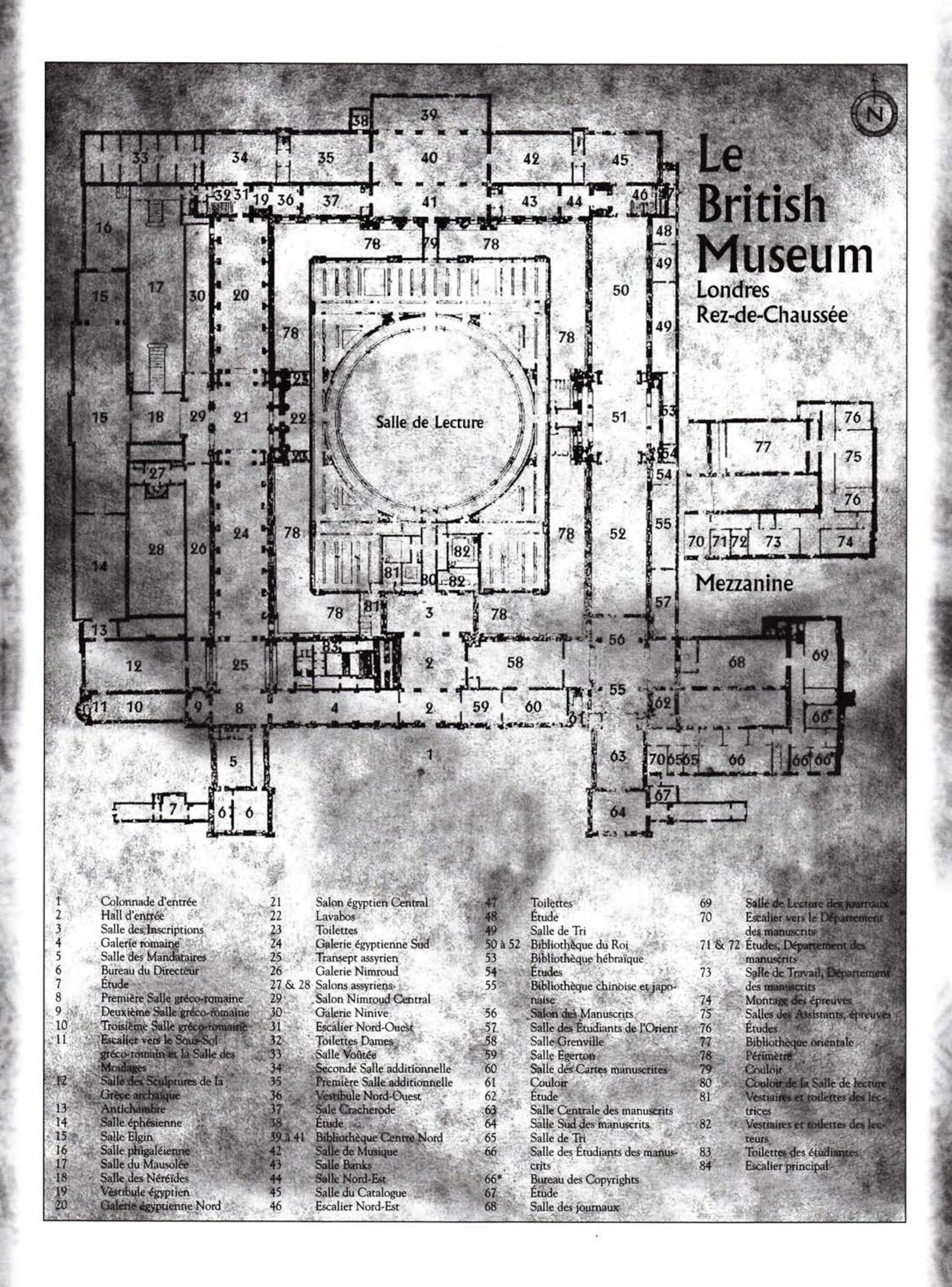
1 Mark Masons Hall (accueille les réunions de l'Aube Dorée)
2 Thavies Inn (Caveau de l'Ordre Intérieur)
3 Clipstone Street (Caveau de l'Ordre Intérieur)
4 Oakley Square (Caveau de l'Ordre Intérieur)
5 Constantine's (Restaurant)
6 Hôtel des Chemins de Fer du Nord (rencontre avec Jacob Black)
7 Somerset House (Archives civiles)
8 Scotland Yard
9 British Museum
10 Cathédrale St. Paul
11 "Le Couvent"

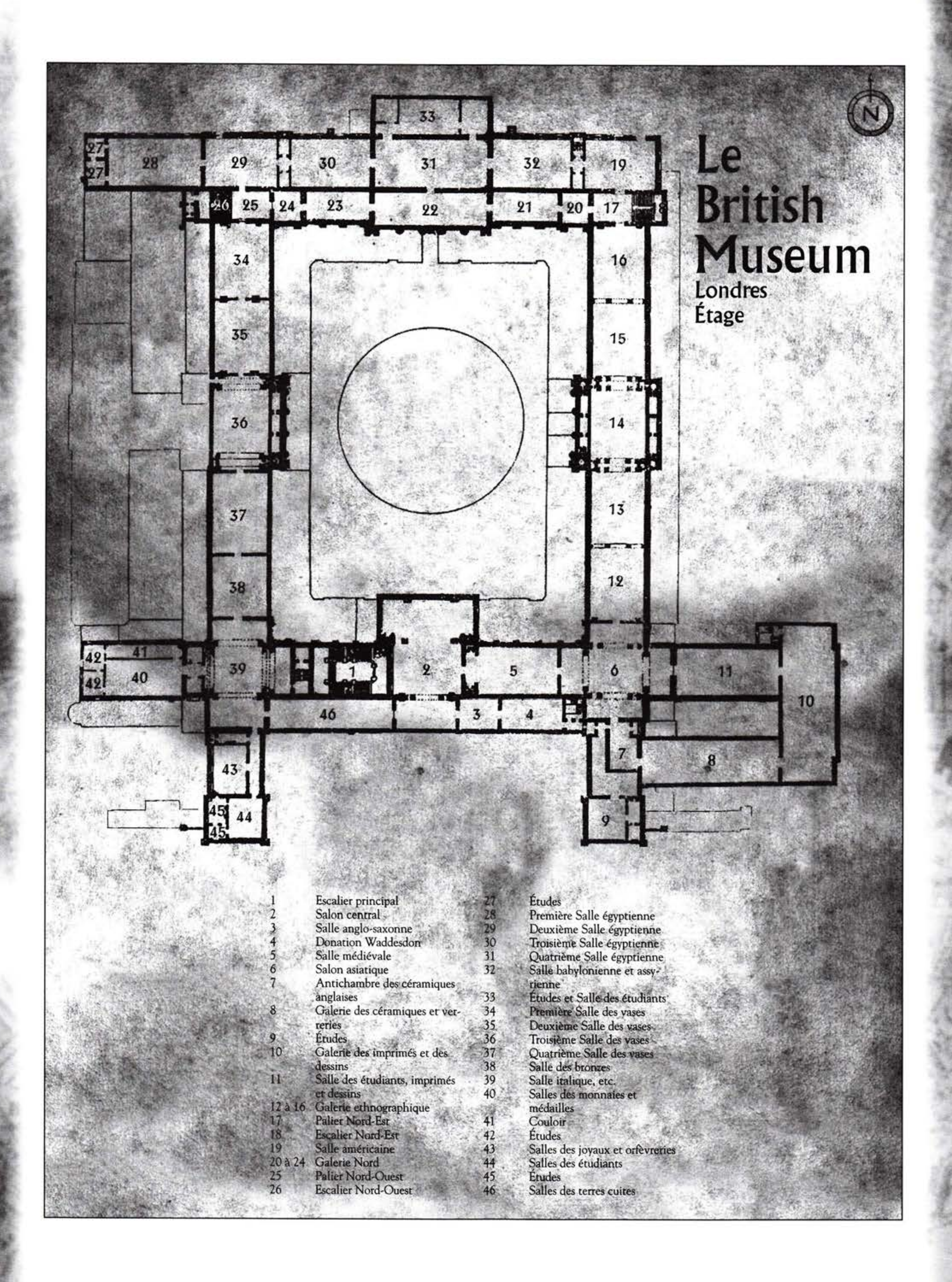


Notes



Vers Laughton
(Domaine Pellgraine)
Spitalfields
Whitechapel
La City
Le Borough
Île aux Chiens,
Limehouse & Rotherhithe
Lambeth
La Londres
Victorienne


Le British Museum
Londres
Rez-de-Chaussée
Salle de Lecture
Mezzanine
N
1 Colonnade d'entrée
2 Hall d'entrée
3 Salle des Inscriptions
4 Galerie romaine
5 Salle des Mandataires
6 Bureau du Directeur
7 Étude
8 Première Salle gréco-romaine
9 Deuxième Salle gréco-romaine
10 Troisième Salle gréco-romaine
11 Escalier vers le Sous-Sol gréco-romain et la Salle des Moulages
12 Salle des Sculptures de la Grèce archaïque
13 Antichambre
14 Salle éphésienne
15 Salle Elgin
16 Salle phigaléienne
17 Salle du Mausolée
18 Salle des Néréïdes
19 Vestibule égyptien
20 Galerie égyptienne Nord
21 Salon égyptien Central
22 Lavabos
23 Toilettes
24 Galerie égyptienne Sud
25 Transept assyrien
26 Galerie Nimroud
27 & 28 Salons assyriens
29 Salon Nimroud Central
30 Galerie Ninive
31 Escalier Nord-Ouest
32 Toilettes Dames
33 Salle Voûtée
34 Seconde Salle additionnelle
35 Première Salle additionnelle
36 Vestibule Nord-Ouest
37 Sale Cracherode
38 Étude
39 à 41 Bibliothèque Centre Nord
42 Salle de Musique
43 Salle Banks
44 Salle Nord-Est
45 Salle du Catalogue
46 Escalier Nord-Est
47 Toilettes
48 Étude
49 Salle de Tri
50 à 52 Bibliothèque du Roi
53 Bibliothèque hébraïque
54 Études
55 Bibliothèque chinoise et japonaise
56 Salon des Manuscrits
57 Salle des Étudiants de l'Orient
58 Salle Grenville
59 Salle Egerton
60 Salle des Cartes manuscrites
61 Couloir
62 Étude
63 Salle Centrale des manuscrits
64 Salle Sud des manuscrits
65 Salle de Tri
66 Salle des Étudiants des manuscrits
66* Bureau des Copyrights
67 Étude
68 Salle des journaux
69 Salle de Lecture des journaux
70 Escalier vers le Département des manuscrits
71 & 72 Études, Département des manuscrits
73 Salle de Travail, Département des manuscrits
74 Montage des épreuves
75 Salles des Assistants, épreuves
76 Études
77 Bibliothèque orientale
78 Périmètre
79 Couloir
80 Couloir de la Salle de lecture
81 Vestiaires et toilettes des lectrices
82 Vestiaires et toilettes des lecteurs
83 Toilettes des étudiantes
84 Escalier principal


N
Le British Museum
Londres
Étage
1 Escalier principal
2 Salon central
3 Salle anglo-saxonne
4 Donation Waddesdon
5 Salle médiévale
6 Salon asiatique
7 Antichambre des céramiques anglaises
8 Galerie des céramiques et verreries
9 Études
10 Galerie des imprimés et des dessins
11 Salle des étudiants, imprimés et dessins
12 à 16 Galerie ethnographique
17 Palier Nord-Est
18 Escalier Nord-Est
19 Salle américaine
20 à 24 Galerie Nord
25 Palier Nord-Ouest
26 Escalier Nord-Ouest
27 Études
28 Première Salle égyptienne
29 Deuxième Salle égyptienne
30 Troisième Salle égyptienne
31 Quatrième Salle égyptienne
32 Salle babylonienne et assyrienne
33 Études et Salle des étudiants
34 Première Salle des vases
35 Deuxième Salle des vases
36 Troisième Salle des vases
37 Quatrième Salle des vases
38 Salle des bronzes
39 Salle italique, etc.
40 Salles des monnaies et médailles
41 Couloir
42 Études
43 Salles des joyaux et orfèvreries
44 Salles des étudiants
45 Études
46 Salles des terres cuites

Directory et le *Medical Register* contenaient des données utiles aux médecins ; le *Crockford's Clerica Directory*, publié annuellement, en faisait de même pour le clergé. On pouvait glaner des renseignements sur la noblesse dans le *Debrett's Illustrated Peerage*, et dans *Titles of Courtesy of the United Kingdom of Great Britain and Ireland*. The *Gazeteer of the World*, et d'autres publications similaires fournissaient d'inestimables renseignements sur l'étranger. Pour la richesse de ses informations, le *Whittaker's Almanack* était le meilleur d'Angleterre. Des cartes d'état-major étaient disponibles par l'intermédiaire du *Royal Surveyor's Office*. Londres abritait aussi un grand nombre de librairies et, naturellement, les boutiques qui pouvaient fournir des ouvrages relatifs au Mythe étaient plutôt cachées dans les ruelles les plus mal famées de la ville.

Finalement, les Gardiens devraient se sentir parfaitement libres d'inventer tous les ouvrages de références susceptibles d'être en accord avec l'époque et avec l'esprit du jeu.

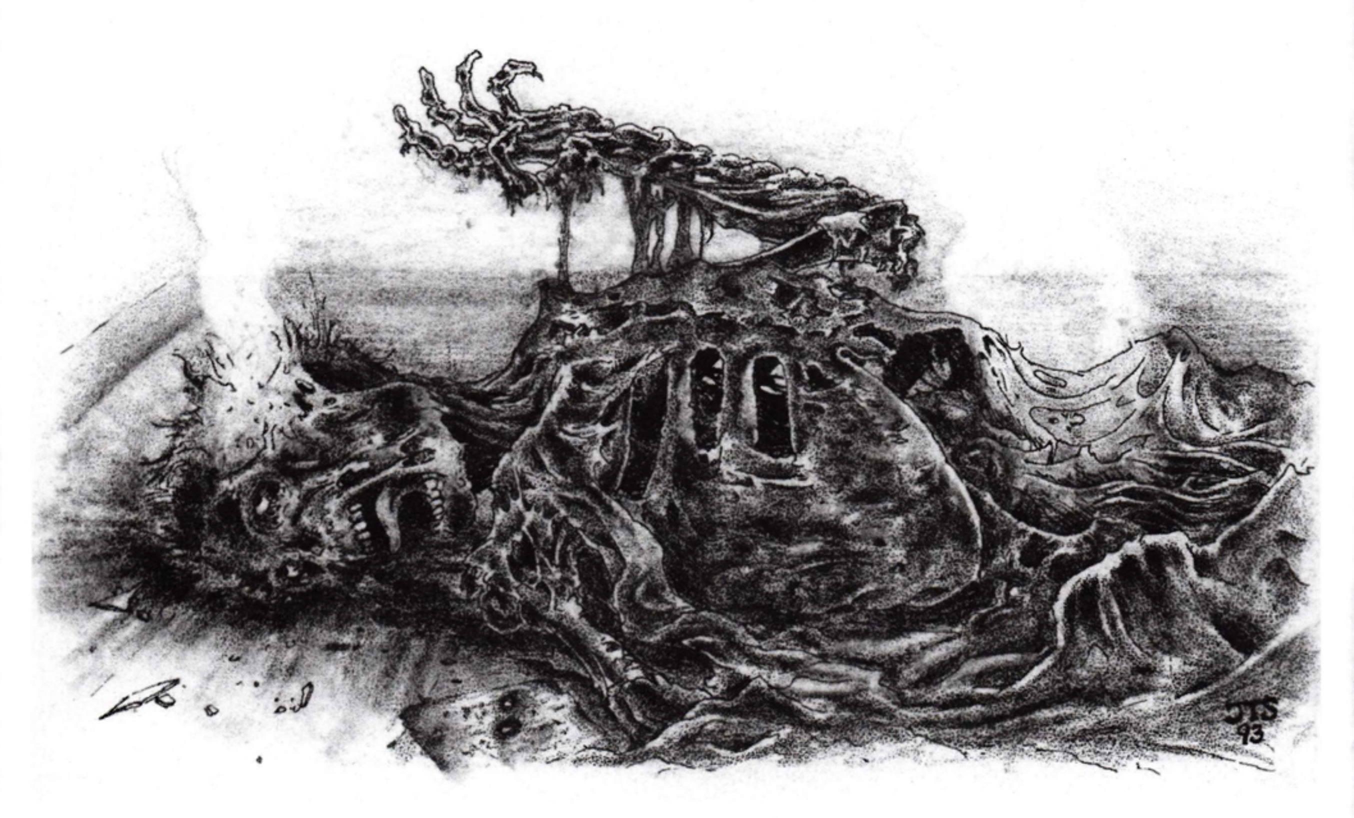
RÉFÉRENCES

L'Appel de Cthulhu & l'Aube Dorée

par John Tynes

Ce livre permet bien des choses, mais certainement pas une simulation minutieuse en jeu de rôle de la vie d'un membre dévot de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée dans la Londres victorienne. Voilà qui peut sembler étrange, ou décevant, puisque c'est exactement ce que l'on attend d'un ouvrage de ce genre. Mais nous avons choisi de nous concentrer sur l'histoire et les membres de l'Aube, plutôt que sur ses cérémonies ou sur la cosmologie et l'ésotérisme que cette société a pu prôner. De toute façon, les investigateurs devront s'impliquer dans toutes sortes d'aventures dramatiques et occultes, typiques de *l'Appel de Cthulhu* — activités qui étaient étrangères aux membres de l'Aube.

Ceux qui craignent le pire peuvent être rassurés sur un point : nous n'avons pas cherché à greffer de version du Mythe sur les enseignements de l'Aube Dorée. Vous ne



Ceci ne s'est jamais produit à la véritable Aube Dorée.

trouverez pas le *Necronomicon* sur les étagères du Caveau des Adeptes et vous ne découvrirez aucune Abominable et Hideuse Vérité sur ses membres qui adoraient, en fait, les Dieux Extérieurs et communiaient avec Nyarlathotep. L'Aube Dorée était fermement enracinée dans la tradition magique hermétique — en fait, l'Aube a déterminé à son tour une bonne part des croyances hermétiques et païennes modernes — et il aurait été absurde de remettre en cause son passé et son présent. (Mais les Gardiens, qu'une telle greffe démange, trouveront certaines suggestions en page 61.)

À quel point avons-nous donc dévié de la réalité ? Avant tout, le Gardien et les joueurs doivent comprendre que cet ouvrage se sert de l'Aube Dorée comme cadre narratif d'aventures de *l'Appel de Cthulhu* dans l'ère victorienne. Alors que l'Aube connaissait nombre de cérémonies et rituels, vous n'en trouverez nulle description ici. Alors que l'Aube enseignait une multitude de croyances magiques et un panthéon cosmique élaboré, ce sujet restera à peine effleuré. Alors que l'Aube possédait un large éventail de symboles, sceaux, signaux et autres, les pages qui suivent n'en citent que bien peu. Ces choses n'ont guère de rapport avec une aventure de *l'Appel de Cthulhu* et, comme tant d'autres détails — le dentiste de votre investigateur, le vainqueur du match de cricket de samedi dernier ou la fréquence de vos passages aux toilettes — nous les avons fermement reléguées hors du champ de la caméra. Dans une campagne réaliste, jouer le rôle d'un investigateur, qui recherche l'illumination telle qu'elle est définie par l'Aube Dorée, présenterait autant d'intérêt, pour la plupart des joueurs, qu'une campagne réaliste mettant en scène des investigateurs qui recherchent l'illumination telle qu'elle peut être décrite dans *The Power of Positive Thinking* de Norman Vincent Peale. La poursuite de la sagesse ultime est inséparable de la vie réelle ; dans le jeu de rôle, la chose est plus ou moins impossible à simuler et n'a guère de chance de maintenir l'amusement semaine après semaine.

Alors, que reste-t-il ? Beaucoup, heureusement. L'Aube Dorée va permettre d'expliquer comment les investigateurs connaissent l'occulte et pourquoi ils se retrouvent impliqués dans des aventures occultes. C'est l'outil qui, avec le temps, va donner aux investigateurs des connaissances magiques (et même de véritables pouvoirs). Elle autorise un accès aux enseignements et conseils de personnes et d'ouvrages qu'il n'est pas possible de trouver chez son marchand de journaux ou même au British Museum. C'est enfin un décor dramatique digne des aventures les plus excitantes — qui peut même fournir matière à intrigue à certains moments de son histoire.

L'histoire de l'Aube est fascinante et offre de nombreux ressorts au Gardien entreprenant. Comme le montrera le chapitre historique, l'Aube Dorée était une organisation passablement animée qui connaissait un nombre étonnant de conflits tant personnels que politiques, voire magiques. Les investigateurs pourront être emportés par ces luttes ou les observer en coulisses — vous en déciderez. Nous avons rassemblé suffisamment d'informations pour qu'un Gardien puisse conduire une campagne endiablée directement centrée sur les cabales qui agitent l'Aube. Une telle campagne doit être menée tambour battant et sans autre direction que celle dictée par les événements qui varieront suivant les choix et allégeances des investigateurs (une campagne où les investigateurs s'allient à W.B. Yeats sera dramatiquement différente d'une où ils auront préféré S.L. MacGregor Mathers). Les scénarios que nous avons choisis pour ce livret se servent de l'Aube comme méthode d'introduction mais ne sont pas directement liés à l'histoire de cette organisation.

À côté de cette leçon d'histoire, cet ouvrage présente de manière générale l'enseignement de l'Aube Dorée et détaille plus particulièrement les points de celui-ci en rapport avec *l'Appel de Cthulhu*. Les investigateurs membres de l'Aube auront l'occasion d'apprendre de nouvelles compétences ésotériques, de connaître par eux-mêmes le voyage astral et de maîtriser certains artifices magiques qui pourraient se montrer bien utiles au cours d'une aventure de *l'Appel de Cthulhu*.

Vous trouverez, de plus, les curriculum vitae des membres importants de l'Aube Dorée, quelques nouvelles compétences, une méthode complète de création de personnages 1890 et un nouveau système pour simuler les combats à l'épée dans *l'Appel de Cthulhu* — un joli lot.

Des puristes de l'Aube Dorée pourraient s'offenser de ne pas voir abondamment discuter dans cet ouvrage le système de croyances de l'ordre, sa symbologie, cosmologie, etc. Comme nous l'avons déjà expliqué, ce n'est pas le but de ce travail. Traiter correctement de tels sujets nécessiterait *plusieurs* centaines de pages, compte tenu de l'énorme volume des enseignements dispensés par l'Aube. Heureusement pour l'aspirant adepte, ces centaines de pages ont déjà été réunies en un livre, le *The Golden Dawn* d'Israel Regardie cité dans la bibliographie. Cet ouvrage contient l'ensemble des rituels, essais, symboliques et textes instructeurs utilisé par l'Aube et plus ; il rassemble en fait tout le nécessaire pour suivre le cursus de la véritable Aube Dorée. Mais il compte plus de huit cents pages et il suffit de le feuilleter rapidement pour comprendre pourquoi nous avons préféré nous concentrer sur la richesse historique et dramatique de l'ordre plutôt que sur le détail de ses enseignements ésotériques ou cosmiques. *Absit Invidia !*

R É F É R E N C E S

Une histoire de l'Aube Dorée pour le Gardien

par Garrie Hall

L'histoire de l'Aube Dorée est tout aussi empreinte de surnaturel que les connaissances magiques qu'elle conférait à ses membres. Les contes concernant les combats magiques titanesques, qui opposaient les différentes factions de l'Ordre, ne manquent pas mais il ne semble pas qu'ils aient fait des victimes. Comme nous allons le voir, on y luttait pour le pouvoir avec des armes plus prosaïques, des moyens qui auraient été plus à leur place à la table d'un conseil d'administration ou dans "Dallas" que dans une société de magiciens. La référence principale de ce chapitre est *The Magicians of the Golden Dawn* par Ellic Howe. Il ne s'agit pas d'un ouvrage occulte et l'auteur prend bien garde dans son introduction de préciser qu'il n'est pas occultiste. Se servant de documents écrits laissés par l'ordre ou ses membres, Howe a écrit le livre qui s'approche le plus de l'histoire véridique de la société secrète. (Remarquons, cependant, que certains fidèles des réincarnations modernes de l'Aube Dorée contestent divers points soutenus par Howe, en particulier en ce qui concerne la validité du manuscrit crypté et l'existence contestable de Fraulein Sprengel et de l'Aube Dorée allemande.)

Divers individus ont joué un rôle clé dans l'histoire de cette société à certaines périodes. Treize membres d'une importance ou d'un intérêt particuliers sont décrits en détails à partir de la page 27. Quand leurs noms apparaissent pour la première fois dans ce chapitre, ils sont imprimés en **gras** et suivis de la page de leur description. Plusieurs autres personnages, qui ne sont pas décrits par ailleurs, sont traités brièvement dans le pied de page la première fois qu'ils sont mentionnés afin de préciser le contexte.

Origines de l'Aube Dorée

En 1888, alors que le siècle approche de sa fin, le spiritisme perd la faveur des occultistes victoriens. Ceux-ci s'intéressent d'abord au mysticisme oriental de la Société Théosophique de Madame Helena Petrovna Blavatsky[1]. Pour une minorité s'ouvrent les portes habituellement closes de la franc-maçonnerie. Mais, année après année, la rumeur d'une antique et secrète société rosicrucienne anglaise circule tant dans les cercles théosophiques que maçonniques.

L'autre histoire

"Appendice B : Une histoire de l'Aube Dorée (version des joueurs)" se trouve en pages 158-160 ; c'est une version abrégée de ce chapitre. Les renseignements que ne connaîtrait pas normalement un membre de l'Aube Dorée (comme sa fondation falsifiée) en ont été retirés ainsi que tous les éléments postérieurs à 1890, date de départ normal d'une campagne Aube Dorée. La version présentée dans ce chapitre, l'histoire complète, ne devrait pas être lue par les joueurs.

La légende rosicrucienne

La légende voudrait que Christian Rosenkreuz soit né en 1378 en Autriche et placé par ses parents dans un monastère à l'âge de cinq ans. Avant ses seize ans, il maîtrise aussi bien le grec que le latin et c'est lui, et un autre de ses frères, qui est choisi pour entreprendre un pèlerinage jusqu'au Saint-Sépulcre. Malheureusement son compagnon meurt à Chypre et le jeune moine doit poursuivre, seul, vers Damas.

Là, il entend parler des sages de Damcar, en Arabie. Ayant maintenant atteint sa seizième année, Rosenkreuz se met en route pour les rencontrer. À Damcar il est accueilli chaleureusement comme s'il y avait été attendu. Auprès des sages, il apprend l'arabe et traduit des textes arabes en latin ; il excelle en mathématiques et en sciences naturelles. Ses études terminées à Damcar, il se rend en Égypte, à Fez au Maroc et puis en Espagne, accumulant toujours plus de connaissances secrètes. Enfin, il rentre chez lui en Allemagne.

Avec l'aide de ses frères du monastère, il entreprend alors d'écrire tout ce qu'il a appris. Ces premiers membres de la Fraternité de la Rose-Croix doivent tous se choisir un successeur capable de transmettre la connaissance si l'un d'eux vient à mourir afin de préserver, et leur savoir et la Fraternité elle-même. À la mort de Rosenkreuz, en 1484, l'essentiel des écrits de la Fraternité disparaît, ainsi que le corps du fondateur lui-même.

Cent vingt ans plus tard, en 1604, on découvre, lors d'un réaménagement du bâtiment, une tablette de bronze qui porte la liste des membres de la Fraternité. Déplacée,

---

[1] Madame Blavatsky (1831-1891), écrivain et philosophe née en Russie, joue un rôle majeur dans le mouvement spirite du 19e siècle. Elle fonde la Société Théosophique à New York en 1875, après un voyage en Inde qui lui aurait permis de rencontrer des chefs spirituels dont elle tient une histoire secrète du monde et une philosophie d'édification personnelle. Ces livres les plus importants sont *Isis Unveiled* (Isis dévoilée, 1877), *The Secret Doctrine* (La Doctrine Secrète, 1888), *The Key to Theosophy* et *The Voice of Silence* (La Clé de la Théosophie et La Voix du Silence, tous deux en 1889).

celle-ci révèle l'existence d'un caveau secret qui se divise en sept sections, comptant chacune dix panneaux couverts d'inscriptions et symboles ésotériques. Chacun des sept murs est creusé d'une niche qui contient un coffre. Ces coffres renferment les travaux originaux du fondateur. La lumière tombe au centre du caveau sur un autel de pierre sous lequel se trouve la dépouille mortelle de Christian Rosenkreuz intacte de toute corruption. Ses successeurs remettent en place l'autel et scellent à nouveau le caveau.

En 1614 paraît un ensemble de documents, le "Manifeste Rosicrucien", écrits par des auteurs anonymes qui se réclament de la Fraternité rosicrucienne. Ce sont ces documents qui content l'histoire qui précède ; avant 1614, il n'existe aucune trace d'un Christian Rosenkreuz, personnage historique ou fictif.

Des sociétés se définissant elles-mêmes comme rosicruciennes se font connaître au début ou au milieu du 18e siècle. En 1888, il existe déjà un groupe de Maître Maçons intéressés par l'occulte appelé Societas Rosicruciana in Anglia (Société Rosicrucienne d'Angleterre) qui, malgré ce nom, ne prétend pas réunir de véritables rosicruciens.

La genèse de l'Aube Dorée

En 1886, le **Dr. William Wynn Westcott** (page 27), un membre de la Société rosicrucienne d'Angleterre, entend parler d'un manuscrit crypté contenant des secrets des rose-croix. En août de l'année suivante, Westcott a obtenu et traduit le document. Ce dernier contient les règles de conduite pour cinq grades de style maçonnique et les rituels associés.

Dans les feuillets du manuscrit, il trouve aussi l'adresse codée d'une adepte rosicrucienne en Allemagne, Fraulein Sprengel[2]. Une abondante correspondance s'ensuit et il apprend que Fraulein Sprengel est à la tête d'une société rosicrucienne allemande.

Westcott est autorisé par Fraulein Sprengel à fonder une branche anglaise de Die Goldene Dammerung (L'Aube Dorée). En octobre 1887, il invite son compagnon maçon, **Samuel Liddell MacGregor Mathers** (page 28), à le rejoindre pour l'aider à compléter les rituels décrits dans le manuscrit. Le triumvirat va se compléter du **Dr. W.R. Woodman** (page 29), Magus Suprême de la Société rosicrucienne d'Angleterre. Woodman ne joue qu'un rôle limité dans la création de l'Ordre ; il est connu pour ses études des éléments les plus obscurs de la cabale et du symbolisme maçonnique. L'existence de l'ordre est entièrement due aux efforts de Westcott. *Coroner* (médecin légiste) par profession, l'homme est un véritable érudit et un gentleman fasciné par tout ce qui concerne l'occultisme.

Westcott reçoit une lettre lui donnant mandat pour agir au nom de Fraulein Sprengel en janvier 1888. Le 1er mars, l'acte de création d'Isis-Urania, Temple N° 3 de l'Aube Dorée, est signé. Le Temple N° 1, "Licht, Liebe, Leben", est celui de Fraulein Sprengel en Allemagne. Le Temple N° 2, Hermanoubis, correspond à une première tentative pour établir l'ordre en Angleterre. Hermanoubis Temple N° 2 est apparemment responsable de la perte du manuscrit crypté qui lui avait été prêté par le célèbre occultiste Eliphas Levi[3]. Ce temple a cessé de fonctionner à la mort de ses chefs.

L'Aube Dorée de Westcott est plus une université de l'occultisme qu'un temple. Elle fonctionne selon un système de grades assez semblable à celui de la franc-maçonnerie. Mais, contrairement à celle-ci, l'Aube Dorée accueille aussi bien les femmes que les hommes. Tous les initiés doivent suivre un cursus rigoureux en théorie occulte et passer une série d'examens qui conditionnent l'accès aux premiers grades :

0 = 0........Néophyte
1 = 10......Zelator
2 = 9........Theoricus
3 = 8........Practicus
4 = 7........Philosophus
Portail (ce grade intermédiaire ne correspond à aucun numéro)

Ce sont les grades de l'Ordre Extérieur décrits dans le manuscrit crypté. Ils sont suivis des grades de l'Ordre Intérieur dont les rituels et enseignements sont créés par Mathers.

5 = 6........Adeptus Minor
6 = 5........Adeptus Major
7 = 4........Adeptus Exemptus

Pour finir, il y a les grades des chefs secrets, les mystérieux et véritables dirigeants de l'Ordre qui n'apparaissent que sur le plan astral. Ces grades sont aussi des créations de Westcott, Mathers et Woodman :

8 = 3........Magister Templi
9 = 2........Magus
10 = 1......Ipsissimus

Des nombres sont associés à chaque grade suivant une logique assez transparente. Si l'on considère toute l'échelle des grades, le premier nombre va de 1 à 10, alors que le suivant évolue en sens contraire. Ces nombres représentent différentes branches de l'Arbre de Vie (un concept issu de la Cabale juive). Ces couples de nombres représentent divers attributs associés à l'Arbre de Vie qui définissent les différents grades. Le niveau 1 = 10 (Zelator), par exemple, est associé à la terre élémentaire (1) et au centre divin de la conscience humaine (10). Le Zelator est donc défini comme un être relevant du royaume des mortels mais qui reconnaît que celui-ci fait partie d'un

[2] Anna Sprengel (?-1890) dirigeait, d'après le Dr. Westcott, *Die Goldene Dammerung* en Allemagne et a autorisé ce dernier à constituer la *Golden Dawn* en Angleterre. Son existence reste incertaine et Mathers accusera plus tard Westcott d'avoir fabriqué lui-même les lettres Sprengel.

[3] Eliphas Lévi (1810-1875) est un important occultiste français. Ses travaux étaient et sont encore fort respectés par ceux qui s'intéressent à la magie hermétique et plus particulièrement aux tarots.

L'Aube Dorée et l'enseignement

L'Aube ayant été conçue comme une sorte d'université magique, la transmission des connaissances représente une part importante de ses activités. De fait, des cours sont régulièrement organisés, même si leur fréquence varie suivant les époques : une fois par mois au milieu des années 1890, puis juste pour les rites d'équinoxe quand les activités de l'Ordre se ralentissent.

Ces cours couvrent un vaste éventail de sujets en rapport avec les magies qui intéressent l'Aube : le plus souvent, la projection astrale, l'alchimie, la force de la volonté, la psychologie ésotérique, le mysticisme, la voyance et la divination. Certains cours sont réservés aux membres de l'Ordre Intérieur car ils portent sur des connaissances jugées trop dangereuses pour l'Ordre Extérieur.

Aucune règle de jeu ne couvre ces cours mais leur fréquentation est censée expliquer l'augmentation de la compétence Occultisme qui accompagne chaque nouveau grade.

Cours de Connaissance : Un "Cours de Connaissance" est préparé pour chaque degré de l'Ordre. Chacun d'entre eux est un long mémoire rassemblant tous les sujets et connaissances que l'initié est supposé maîtriser avant d'accéder au grade suivant. (Il ne s'agit pas de cours-conférences ; ils sont distribués sous forme écrite.) Pour ceux qui seraient intéressés, la totalité des Cours de Connaissance de l'Aube Dorée est reproduite dans le livre d'Israel Regardie *The Golden Dawn*, cité dans la bibliographie.

Parchemins Volants : Une autre forme d'enseignement passe par la pratique des Parchemins Volants qui sont dactylographiés et postés à tous les membres de l'Ordre Intérieur ; il s'agit souvent de transcriptions de conférences données aux membres de l'Ordre Intérieur. Une quarantaine d'entre eux verront le jour entre 1892 et 1897. Le Dr. Westcott en est généralement l'auteur. Les sujets traités comprennent les pratiques magiques habituelles mais on y aborde aussi la moralité du travail magique, le décryptage des documents occultes et les méthodes de dessin des pentagrammes au crayon et au compas.

tout supérieur et divin. Au niveau 10 = 1 (Ipsissimus), on atteint tout le contraire : un être dont la substance ne relève plus que de l'éther et du transcendant.

Chaque degré est associé à un rituel qui lui est propre et chaque membre choisit une devise (généralement en latin) qui lui sert de nom à l'intérieur de l'Ordre. Les membres qui s'élèvent jusqu'à l'Ordre Intérieur choisissent une nouvelle devise et apprennent l'existence des Chefs Secrets au-dessus d'eux. Chefs visibles de l'Ordre, Westcott ("Sapere Aude"), Mathers ("'S Rioghal Mo Dhream") et Woodman ("Magna Est Veritas Et Praevavebit") ont tous le grade 5 = 6.

Fraulein Sprengel ("Sapiens Dominabitur Astris") possède le degré 7 = 4 de même que "Non Omnis Moriar", "Deo Duce Comite Ferro" et "Vincit Omnia Veritas", les Chefs Secrets de l'Aube Dorée en Angleterre. Ces prétendus Chefs Secrets ne sont autres que Westcott, Mathers et Woodman. Même si la théorie permet éventuellement de s'élever jusqu'aux grades du Troisième Ordre, aucun initié n'a jamais atteint ces hauteurs vertigineuses de pouvoir spirituel.

En 1888, un Néophyte paye un droit d'entrée de 10s auquel s'ajoutent 2s 6d de cotisation annuelle. Son écharpe cérémonielle lui coûte encore 2s 6d et une copie du rituel 0 = 0 5s de plus. Il peut aussi obtenir un exemplaire de l'histoire de l'Ordre pour 2s. Le rituel lui-même rappelle l'Égypte et culmine avec un serment d'obéissance et de secret. Le parjure éventuel s'expose au "Courant de Volonté" des Chefs Secrets qui, d'après certaines descriptions, laisse la victime "comme frappée par la foudre".

L'étude du symbolisme occulte élémentaire (tant alchimique qu'astrologique), de l'alphabet hébreu, de l'Arbre de Vie cabalistique, des Tarots et de la géomancie est pratiquée à tous les niveaux de l'Ordre Extérieur. La seule magie pratique enseignée est la création du pentagramme de protection, et ce, dès le grade de Néophyte.

Ceux qui ont déjà étudié l'occultisme par ailleurs trouvent souvent que les premiers grades ne leur apprennent rien qu'ils ne sachent déjà. Mais ils progressent alors rapidement pour atteindre des niveaux susceptibles de leur apporter une édification supérieure.

L'Aube Dorée ne cherche pas à produire de puissants sorciers. Elle prétend plutôt apporter à ses membres une forme de développement spirituel qui leur convienne. Ce développement suit les sentiers de la magie hermétique et du savoir occulte comme d'autres passent par le christianisme ou la Règle d'Or. Les membres de l'Aube Dorée doivent être studieux, sincères et posséder le désir d'améliorer leur intelligence et leur esprit par l'étude et la dévotion.

Croissance et conflit

À la fin mars 1888, l'Ordre compte neuf membres qui se réunissent régulièrement à Mark Masons Hall, le point de ralliement de l'Ordre Extérieur pour les temps agités à venir. À la fin de l'année, une douzaine d'autres transfuges de la Société rosicrucienne l'ont rejoint. En octobre de cette même année, Madame Blavatsky, essayant de juguler l'hémorragie qui vide lentement son organisation au profit de l'Aube Dorée, crée la Section Ésotérique de la Société Théosophique.

L'année 1888 voit aussi naître deux autres Temples de l'Aube Dorée : l'éphémère Osiris, Temple N° 4 à Weston-super Mare, et l'Horus, Temple N° 5 à Bradford. L'Ordre continue de croître pendant toute l'année 1889, mais 1890 est marquée par un certain nombre d'événements qui vont peser sur son futur.

En 1889, Blavatsky interdit à tous ses fidèles théosophistes d'appartenir à une autre société secrète. Une rébellion mineure s'ensuit et il lui faut revenir sur cet interdit en signant un "Pacte de Tolérance Mutuelle" avec l'Aube Dorée, acceptant même Westcott comme membre de sa propre Section Ésotérique.

En mars 1890, l'Ordre Intérieur reçoit le nom de "Ordre de la Rose de Rubis et de la Croix D'Or" qui souligne son héritage rosicrucien. C'est cette même année que vont être initiés plusieurs des acteurs du drame à venir dont **Annie Horniman** (Fortiter Et Recte, page 29), **William Butler Yeats** (Demon Est Deus Inversus, page 29) et l'actrice **Florence Farr Emery** (Sapientia Sapienti Dono Data, page 30).

Supercherie

En août 1890 arrivent de graves nouvelles d'Allemagne. Westcott reçoit une lettre qui l'informe de la mort de Fraulein Sprengel. Pire, il apparaît qu'elle a soutenu Westcott et la branche anglaise de l'Aube Dorée de son propre chef et contre l'avis de ses pairs. Les Chefs Secrets du Temple N° 1 retirent leur soutien à l'Aube Dorée qui se trouve coupée de l'Ordre originel.

Mais l'Aube Dorée est en fait fondée sur une illusion. Toute la correspondance entre Westcott et Fraulein Sprengel a certainement été fabriquée de toutes pièces par Westcott lui-même. Comme Lovecraft, Westcott a mêlé fiction et réalité pour créer un mythe crédible et séduisant. Avec l'aide de Mathers et probablement de Woodman, il a ensuite lancé la subtile campagne de rumeurs qui devait attirer le type d'initiés qu'il recherchait.

Le manuscrit crypté existait certainement avant que Westcott s'en empare, mais il n'avait certainement rien d'antique et devait dater du milieu du 19e siècle. Il n'est pas possible de déterminer s'il s'agit aussi d'un faux ou de la copie d'un exemplaire plus ancien. Dans un cas comme dans l'autre, il ne contient pas grand-chose qui permette de confirmer son origine rosicrucienne. À eux deux, Westcott et Mathers ont réussi l'exploit de créer une des plus influentes sociétés occultes de l'histoire, à partir de rien ou presque.

Avant la tempête

En 1891, plusieurs membres de l'Ordre ont atteint un niveau qui justifie une initiation dans l'Ordre Intérieur. De nouveaux rituels sont créés par Mathers et une réplique du Caveau de Christian Rosenkreuz est construite dans une pièce au-dessus de l'auberge Thavies Inn, Holborn Circus.

En 1892, le Caveau change d'adresse et s'installe sur Clipstone Street. L'Ordre Intérieur ne change pas seulement de lieu de réunion cette année. Woodman, mort en 1891, n'a pas, à la grande surprise des membres les plus anciens, été remplacé par un nouveau Chef. Après sa mort, Mathers (qui vit maintenant à Paris) restructure l'Ordre Intérieur sous un Chef unique, lui-même. L'autorité nécessaire lui a été conférée par les Chefs Secrets du Troisième Ordre ainsi que la connaissance des rituels des grades supérieurs (ces "Chefs Secrets" sont certainement Mathers et Westcott eux-mêmes). Westcott reçoit le titre d'Adepte en Chef in Anglia mais, comme le Dr. Frankenstein, il ne peut plus contrôler le monstre qu'il a créé. L'Ordre Extérieur continue de fonctionner comme avant mais l'accès à l'Ordre Intérieur ne se fait plus que par cooptation. Seuls certains sont autorisés à poursuivre le rigoureux cursus qui va maintenant très au-delà de la scolastique et comprend la pratique de la magie rituelle.

L'occultiste **A.E. Waite** (Sacramentum Regis, page 33) rejoint l'Aube Dorée en 1891 et atteint le grade de Philosophus en 1892. Cette même année, il quitte l'Ordre, rebuté, explique-t-il, par les rumeurs de "pratiques illégales" (magiques) dans l'Ordre Intérieur. Les archives de l'Aube Dorée indiquent, par contre, que Waite s'est vu refuser l'accès à l'Ordre Intérieur. Waite réintègre l'Ordre en 1896 pour être finalement admis dans l'Ordre Intérieur en 1899.

Le savoir ésotérique et le système magique de l'Ordre sont supposés transmis par les Chefs Secrets mais il est clair que Mathers les a compilés à partir de diverses sources d'inspiration. Dans un premier temps, toute magie sexuelle ou pacte avec des êtres astraux ou élémentaires sont interdits. (Cela change en 1897 quand Mathers se met à défendre le mariage et la procréation avec les esprits élémentaires ; les moyens ne sont pas précisés.) Un des préceptes de base veut que l'adepte ne pratique la magie que pour transcender son humanité, pour "être tel un dieu". La magie étant corrompue par les émotions humaines, plus la personnalité d'un adepte vient marquer un rituel et plus elle est susceptible d'attirer les forces du mal.

Comme première œuvre, un Adepte doit d'abord consacrer des talismans et une baguette qui l'aideront dans le travail à venir. L'adepte apprend alors la projection astrale, comment invoquer et contrôler les esprits et élémentaires, des méthodes avancées de divination et comment projeter une force magique à travers sa baguette. On lui enseigne également un rituel qui lui permet de masquer sa présence aux autres. Il ne s'agit pas d'une véritable invisibilité mais c'est presque aussi bien ; seul **Aleister Crowley** (Perdurabo, page 32) prétend avoir réussi à mener ce rituel à son terme.

Mathers a pour mécène un membre de l'Aube Dorée, Annie Horniman, une camarade d'école de sa femme **Moïna Mathers** (Vestiga Nulla Retrorsum, page 33). En 1892, celle-ci finance le déménagement du couple à Paris. Elle pense ainsi faciliter un retour de son amie à la carrière artistique mais Moïna est dévouée à Mathers jusqu'à l'obsession. L'argent d'Annie sert donc à soutenir le niveau de vie des Mathers pendant que Samuel Mathers poursuit ses activités occultes et politiques.

Amen Ra, Temple N° 6, est fondé en 1893 à Édimbourg ; l'Ordre a gagné 170 membres depuis 1888. Il y a eu 23 démissions, dont celle de **Constance Mary Wilde** (page 34, l'épouse d'Oscar Wilde[4]), trois expulsions, 23

[4] Oscar Wilde (1854-1900) est un humoriste irlandais rendu célèbre par ses nouvelles, pièces de théâtres et poésies. Ses œuvres comprennent *Le Portrait de Dorian Gray* et *De l'Importance d'Être Constant.*

départs informels et 7 décès. Cela laisse encore environ 120 membres actifs. L'année suivante, Annie Horniman est invitée à Paris pour y consacrer une création de Mathers : Ahathoor, Temple N° 7.

En 1894, les grades de l'Ordre Intérieur sont subdivisés, à l'initiative de Mathers, pour rendre plus difficile encore l'accession aux degrés supérieurs. Cette hiérarchie sera désormais celle de l'Aube Dorée et de toutes ses incarnations jusqu'à ce que le surgeon Stella Matutina (décrit par la suite) revienne à la version originale en 1910. Les grades de l'Ordre Intérieur sont après cette révision de 1894 :

5 = 6........Zelator Adeptus Minor
5 = 6........Theoricus Adeptus Minor
5 = 6........Practicus Adeptus Minor
6 = 5........Adeptus Major
7 = 4........Adeptus Exemptus

L'Aube Dorée voit sa force augmenter et rien ne peut présager la tourmente et la désintégration à venir.

Le début de la fin

En 1895, les fissures apparaissent. Un mémoire signé "Respiro", prônant l'utilisation de la magie sexuelle, circule à Isis-Urania au grand dam des Adeptes de l'Ordre Intérieur. Ceux-ci sont persuadés que le **Dr. Edward Berridge** (Resurgam, page 31) en est l'auteur et Annie Horniman écrit à Mathers pour lui demander de sanctionner le docteur rebelle. Cette lettre, qui prétend exprimer l'inquiétude de l'Ordre Intérieur, comprend aussi une attaque personnelle contre Mathers et l'informe d'une réduction de ses subventions.

Pour la première fois, Mathers trahit ses tendances mégalomanes. Il est furieux. Comment ose-t-elle défier son autorité ? La connaissance qu'elle a reçue ne vaut-elle pas largement les fonds qu'elle lui a donnés ? Son autorité de Chef de l'Ordre ne peut être remise en question, quelles que soient ses dettes "terrestres". Il écrit aussi à Westcott pour condamner la méfiance montrée par l'Ordre envers lui-même et ses enseignements. La réponse de Westcott se veut conciliante. L'Ordre Intérieur ne remet pas en question son autorité de Chef mais la capacité de Berridge à détenir une position de responsabilité. Le reste du contenu de la lettre d'Annie Horniman doit être considéré comme personnel et porte sur un sujet sur lequel elle s'est toujours montrée particulièrement susceptible.

Mathers semble accepter la chose mais avertit sa bienfaitrice que sa personnalité paraît interférer avec son travail magique et qu'elle doit chercher à dépasser ce stade. En janvier 1896, la situation semble redevenir normale, tout comme la rente versée aux Mathers.

Mars voit cette blessure s'ouvrir à nouveau. Mathers s'implique de plus en plus dans la cause jacobite (la restauration des Stuart sur le trône britannique) qui déplaît à Annie Horniman. Celle-ci le menace de lui couper les vivres s'il ne met pas fin à "ses barbotages politiques" pour se consacrer uniquement à l'Ordre. Mathers y voit un autre défi à son autorité et refuse. En juillet, les versements d'Annie Hornimann s'interrompent.

Ce même mois, Mathers dresse contre l'Ordre Intérieur un acte d'accusation en treize points dont onze visent spécifiquement Annie Horniman. En septembre, elle renonce à ses responsabilités dans l'Ordre, ce qui ne lui épargne pas une nouvelle lettre indignée de Mathers.

Maintenant conscient des grondements mécontents, Mathers prend des mesures pour reprendre le contrôle des adeptes. Il prépare une charte qui devra être signée par tous et par laquelle ces derniers jurent obéissance aux Chefs Secrets du Troisième Ordre. Mathers est l'unique représentant de ces Chefs Secrets et détient donc seul leur mandat pour critiquer ou punir à l'intérieur de l'Aube Dorée.

Annie Horniman signe cet engagement ; une soumission qui ne lui vaut qu'une nouvelle lettre de condamnation en novembre. Mathers lui rappelle le principe rosecroix de fraternité entre les membres qui interdit les attaques injustes qu'elle lui a adressées. Non seulement il l'accuse, encore une fois, de miner son autorité mais il accuse aussi Westcott de vouloir rendre sa position de Chef de l'Ordre purement nominale.

Fin novembre, Moïna envoie à Annie une lettre dans laquelle elle défend son mari mais demande une reprise des versements au nom de leur amitié passée. Aucun argent n'est envoyé et en décembre Mathers écrit à nouveau. Il ne peut plus tolérer les critiques d'Annie ; elle est exclue de l'Aube Dorée.

Westcott n'apprend cette exclusion que par ouï-dire mais, contacté par Annie, refuse de parler en sa faveur. Il considère Mathers comme son supérieur en magie et le craint. Il redoute aussi de perdre sa place dans l'Ordre et s'inquiète pour l'avenir de sa création s'il devait en être exclu.

Un autre ami, **F.L. Gardner** (De Profundis Ad Lucem, page 31) fait circuler une pétition appelant à la réintégration d'Annie Horniman mais ne l'enverra jamais à Mathers. Certainement, a-t-il dû comprendre que son Chef ne reviendrait pas, quoi qu'il arrive, sur sa décision. Avant de partir, Annie Horniman précise dûment à ses collègues de l'Ordre Intérieur quelle a été l'ampleur de son soutien financier à Mathers.

Les affaires continuent ?

Annie Hornimann partie, son rôle de mécène retombe sur son ami F.L. Gardner. Ce courtier en bourse accepte de financer la traduction par Mathers du *Livre de la Magie Sacrée du Mage Abra Melin* du français en anglais. Gardner est un homme dur en affaires, direct et susceptible. Après quelques mois, lui et Mathers s'affrontent inévitablement.

En mars 1897, Westcott démissionne de toutes ses responsabilités dans l'Aube Dorée et prend ses distances par rapport à la majorité des membres. Ses employeurs (c'est un coroner au service de la City) ont appris, on ne sait comment, ses liens avec l'Aube Dorée ; ils n'apprécient pas. Dans une lettre à Gardner, Wescott prétend que quelqu'un cherche à le chasser de l'Ordre.

Ses soupçons sont justifiés. Quelques années plus tard, Mathers déclarera à Aleister Crowley qu'il a, pendant un

séjour en Angleterre, laissé des documents de l'Aube Dorée mentionnant le nom et l'adresse de Westcott dans un taxi. Ceux-ci ont été remis à la police qui les a elle-même transmis aux employeurs de Westcott ; ces derniers ont exigé qu'il choisisse entre son poste et l'Ordre.

En mai circule un autre mémoire signé "Respiro". L'auteur détaille une attaque magique portée contre une femme qui a essayé de lui faire du tort. Pour ceux qui ont entendu parler de l'incident précédent, il est évident que l'artisan en est Annie Horniman.

Furieux de ce recours flagrant à la magie noire et agacé par les retards que connaît la publication de l'*Abra Melin*, Gardner écrit à Mathers. En bon homme d'affaires, il pose un certain nombre de conditions au prolongement de son support financier.

La réponse de Mathers est celle qu'on peut attendre. Comment Gardner ose-t-il le traiter en simple employé ? Il n'a de compte à rendre qu'aux seuls Chefs Secrets. Il est le Chef de l'Ordre et nul ne peut le critiquer, encore moins lui dicter ce qu'il doit faire ou ne pas faire.

Il est de plus en plus évident que Berridge se cache derrière "Respiro". Mathers, qui souhaite éviter une autre affaire Horniman, suspend Berridge pour trois mois. Mais Gardner n'est pas homme à laisser courir. À la fin de cette période de suspension, il envoie à Berridge une lettre passablement critique, lettre que celui-ci s'empresse de transmettre à Mathers.

La réaction de Mathers n'est que trop prévisible : Gardner n'a pas à s'immiscer dans ce qui ne relève pas de son autorité ; il a manqué à son vœu de fraternité envers un membre de l'Ordre.

Gardner, toujours aussi diplomate, n'en reste pas là. Mathers n'a pas à lire une lettre portant la mention "privé et confidentiel". Ses obligations envers les membres de l'Ordre ne sauraient couvrir un homme qui a usé de magie noire à l'encontre d'une dame. L'affaire devient un scandale connu de tout l'Ordre.

Florence Farr, sans doute aidée par Wescott, comprend le tour que prend la situation et écrit à Gardner. Elle non plus n'apprécie guère l'odieux Dr. Berridge mais elle craint que Mathers ne se braque et ne leur impose Berridge à jamais. Elle a raison.

Farr et Gardner s'opposent à nouveau en août quand celle-ci lui adresse une lettre assez critique. Elle a reçu des plaintes d'autres membres de l'Ordre concernant les manières discutables adoptées par Gardner dans son travail au sein de l'Ordre ; ses collègues se jugent traités comme des employés plutôt que comme des frères et sœurs spirituels.

Gardner voit derrière tout cela la main de Mathers, ce que dénie Farr. Elle ne le critique pas en tant que personne ; Gardner est plutôt apprécié par les autres membres. Elle juge son travail magique vicié par l'intrusion de sa personnalité. L'accusation semble familière mais, dans ce cas, elle n'émane pas de Mathers. Il est plus probable que le manque de grâce et de style démontré par Gardner pendant les rituels offense la sensibilité artistique de la dame.

Étrangement, Gardner va se plaindre de Farr à Mathers. Bien sûr, ce dernier ne manque pas de railler un homme si prompt à critiquer et si peu capable de supporter lui-même les remarques. Dégoûté, Gardner quitte Isis-Urania.

Même s'il a cessé tout activité officielle dans l'Ordre, Westcott rencontre encore un groupe choisi d'initiés dont font partie Gardner et Annie Horniman (malgré son expulsion). Il s'agit d'un des nombreux sous-groupes qui travaillent à l'intérieur de l'Aube Dorée ; Florence Farr a le sien : "La Sphère"[5]. Quand Gardner songe à réaliser un sondage d'opinion à l'intérieur de l'Ordre, Westcott lui conseille le silence et refuse encore une fois d'entrer en conflit avec Mathers.

Même s'il accepte ce conseil, Gardner entretient une correspondance informelle avec quelques membres de l'Ordre et il apprend que certains émettent des doutes sur la stabilité de l'Ordre et de son chef. Il existe, en fait, un espoir général de voir l'Ordre se réunifier derrière Westcott.

Mathers a bien failli carrément exclure Gardner. Mais il voit dans cette affaire l'influence maligne du manuscrit *Abra Melin* dont la majeure partie est maintenant en possession de Gardner.

De l'orage dans l'air

En octobre 1897, Gardner rejoint le Temple Horus à Bradford mais ses relations avec Mathers continuent d'être empoisonnées par la publication de l'*Abra Melin*. Gardner ne semble en fait avoir participé à aucune réunion d'Horus mais il a immédiatement rendu compte par la poste de son accrochage avec Florence Farr.

Le Temple Horus a, quelques années plus tôt, fait l'objet d'une enquête disciplinaire, dirigée par Annie Horniman, pour une prétendue rupture du Pacte de Tolérance Mutuelle avec les Théosophistes. L'attitude de Farr envers Gardner va décider le Temple Horus à rompre avec le "gouvernement en jupons" d'Isis-Urania et à appeler Mathers à prendre les commandes sans intermédiaires.

Mathers est flatté. Mais Gardner, horrifié, leur écrit immédiatement pour leur conseiller la prudence vis-à-vis de Mathers. La réponse des membres d'Horus se veut rassurante ; les "vieux frères" d'Horus donnent plus d'importance au bon sens et à la bonne entente qu'aux degrés supérieurs de l'Aube Dorée. Cette branche nordique de l'Ordre se considère clairement à part, même par rapport à Mathers[6].

Pendant l'année 1897, le Temple Amen-Ra d'Édimbourg traverse aussi sa propre série de tempêtes. Il s'est virtuellement scindé en deux factions pro et anti-Mathers. Pour essayer de contrôler la situation, Mathers prend en milieu d'année le contrôle direct de ce temple et dépose **J.W. Brodie-Innes** (page 33).

---

[5] La Sphère, dirigée par Florence Farr, est un petit groupe qui s'intéresse principalement au spiritisme et à la voyance ; cette dernière pratique est considérée comme dangereuse par bon nombre de membres de l'Ordre.

[6] Peu de temps après, le temple Horus retournera à un recrutement maçonnique et strictement masculin changeant son nom en "Ordre de Lumière".

Amis de longue date, les deux hommes partagent le même intérêt pour l'occulte et le nationalisme écossais. Mais Mathers en est arrivé à de telles extrêmes qu'ils n'ont plus grand-chose en commun et Brodie-Innes dirige maintenant la faction anti-Mathers. En octobre, Mathers se démet du contrôle du temple mais sans donner le pouvoir à Brodie-Innes.

Abra Melin, prêt à être publié en janvier 1898, ne le sera qu'en février suite à un conflit chez ses imprimeurs. Mathers attribue cet obstacle assez banal à une opposition occulte. Gardner fait imprimer 1 000 exemplaires contre l'avis de Mathers qui souhaite une édition plus limitée. Gardner aurait dû, cette fois-ci, prêter plus d'attention aux avis de son chef.

Une année plus tard, il n'a vendu que 120 exemplaires et doit chercher à combler une partie de ses pertes en trouvant acquéreur pour les 880 restants. En 1902, la société d'édition finit par le soulager de ses invendus, sans doute pour se débarrasser d'un client querelleur.

En juillet 1898, Westcott écrit à Gardner à propos d'une visite qu'il a faite récemment à l'Amen-Ra d'Édimbourg. Les Écossais ont noté l'instabilité croissante de leur chef mais certains d'entre eux préfèrent encore ne pas en tenir compte, espérant accroître leur savoir occulte.

Il est aussi clair que l'on s'interroge dans tout l'Ordre sur la véritable nature des Chefs Secrets. Mais personne ne semble oser remettre en question la parole de Mathers, pas même Westcott.

En novembre 1898, l'Aube Dorée initie son étudiant le plus célèbre, Aleister Crowley. L'Ordre, qu'il rejoint à l'âge de vingt-trois ans sous la devise "Perdurabo", le déçoit beaucoup. Le grade Néophyte ne lui apprend pas grand-chose qu'il ne connaisse déjà. Il trouve ses collègues très classe moyenne et quelconques et il déteste W.B. Yeats au point de croire que celui-ci lance contre lui des attaques magiques.

Malgré sa célébrité future, son rôle dans l'histoire de l'Aube Dorée reste minime quoique dramatique.

Il devient l'ami d'**Allan Bennett** (page 32), un des rares membres de l'Ordre Intérieur que Crowley respecte en tant que magicien. Bennet viole son serment de l'Ordre Intérieur et enseigne à Crowley l'essentiel de ses rituels et magies, alors que ce dernier fait encore partie de l'Ordre Extérieur.

En août 1899, Crowley achète une maison isolée à Boleskine, Loch Ness. Il déménage entre octobre et novembre. Il en profite pour prendre, peut-être à l'instigation de son Chef, un nouveau nom et titre : Aleister MacGregor, Laird of Boleskine.

À la même époque, il s'arrange pour envoyer son ami Bennett à Ceylan. Bennett est un asthmatique chronique à qui son médecin conseille des climats plus chauds, ce qu'il ne peut financièrement se permettre. Crowley a hérité d'une petite fortune personnelle à ses 21 ans et ce qu'il en reste après l'achat de Boleskine sert à aider Bennett. À Ceylan, Bennett tourne le dos à la magie rituelle et devient un moine bouddhiste.

En octobre, Mathers tend un rameau d'olivier à Annie Horniman car il pense avoir complètement réduit toute opposition à son autorité dans l'Ordre. Il a clairement perdu tout sens des réalités. De plus, Horniman a prétendument contacté un "Chef plus élevé… un adepte égyptien" de degré 8 = 3 sur le plan astral. Disposant de cet accès à une autorité supérieure, Horniman préfère rejeter cette tentative de réconciliation de Mathers.

Début novembre, F. L. Gardner finit par pousser Mathers trop loin et se retrouve exclu de l'Ordre. Furieux des pertes que lui a occasionnées la publication d'*Abra Melin*, Gardner édite d'autres manuscrits de Mathers sans sa permission.

L'écrivain **Arthur Machen** (Avallaunius, page 34) rejoint Isis-Urania le 21 novembre. Il restera un membre mineur qui ne terminera même pas le cursus de l'Ordre Extérieur.

La folie de Mathers

C'est en 1899 que Mathers et sa femme lancent le Mouvement Isis à Paris. Indépendant de l'Aube Dorée, ce mouvement trouve sa source dans l'amour de Mathers pour l'égyptologie. Le Rite d'Isis est un mélange subtil de religion et de théâtre que le couple met en scène devant divers publics parisiens ; le but est de ressusciter le culte d'Isis à l'époque moderne.

C'est par le biais de ce Mouvement Isis que Mathers fait la connaissance de Mr. et Mrs. Horos (en fait Franck Jackson et Editha Salomon). Ce couple d'Américains prétend appartenir à un Temple Aube Dorée des États-Unis.

Les Horos disposent clairement de connaissances sur le travail de l'Aube Dorée. Madame Horos semble aussi être un puissant médium dans lequel s'incarnent fréquemment les esprits des défuntes Madame Blavatsky et Fraulein Sprengel ainsi que d'autres entités plus démoniaques.

Le couple profite un certain temps de l'hospitalité de Mathers et lui emprunte plusieurs rituels avant de disparaître. Mathers réalise — trop tard — qu'il a été trompé et continue, malgré cela, à croire que Mrs. Horos est bien un médium authentique et puissant. Il doit s'agir, d'après lui, d'agents d'une organisation occulte décidée à discréditer une Aube Dorée devenant par trop influente.

En janvier 1900, Crowley apprend qu'Isis-Urania ne le considère pas digne de l'Ordre Intérieur ; les membres du Temple ont dû entr'apercevoir dans le jeune homme un reflet de ce qu'il va devenir. Il se rend chez Mathers à Paris et est initié dans l'Ordre Intérieur d'Ahathoor.

De retour en Écosse en février, il écrit à Isis-Urania pour recevoir un exemplaire des rituels nécessaires mais on le snobe : on lui répond que son initiation dans Ahathoor n'est pas reconnue valide. Il rétorque qu'Isis-Urania est maintenant en révolte ouverte contre son Chef.

Révolution

La révolte commence en janvier. Mathers a encore subi ce qu'il considère comme une attaque contre son autorité : des commentaires sur sa vie privée. Dans une lettre à Florence Farr, certainement exaspéré de la préférence que l'Ordre montre pour Westcott, il révèle la vérité sur la falsification des lettres Sprengel.

Farr, Yeats et cinq autres s'organisent en commission pour enquêter sur ces accusations et écrivent à Mathers début mars sans recevoir de réponse. Une seconde lettre est diligentée mais elle croise une réponse de Mathers envoyée à Farr. Il refuse de reconnaître la commission et d'en dire plus long sur cette affaire.

C'est Yeats qui rencontre Westcott pour lui demander sa version des événements. Westcott répond par écrit. Il ne peut confirmer ou infirmer les allégations de Mathers par aucune preuve. Il ne souhaite pas diffamer le défunt Dr. Woodman en leur donnant crédit ni s'exposer à des persécutions en les déniant. Il s'en remet au jugement de la commission. Une réunion des adeptes d'Isis-Urania est organisée et Mathers invité à s'y présenter. Il répond en rétrogradant Farr.

La réunion a lieu malgré tout et toutes les activités de l'Aube Dorée sont suspendues pour la durée de l'enquête. Mathers est informé de cette décision ; on lui annonce que le refus de Westcott de prouver son innocence et la disparition des documents suspects des fichiers de l'Ordre obligent la commission à conclure à la véracité de ses allégations et à remettre en doute la légitimité de l'Ordre.

Après un autre courrier indigné, Mathers menace, dans une lettre du 2 avril de libérer le mortel "Courant de Volonté". Il annule une fois de plus la commission et toutes les dispositions qu'elle a pu prendre. Lui, seul, a été désigné par les Chefs Secrets et il ne se plie qu'à leur autorité.

À cet air connu, il ajoute cette fois-ci la menace d'une action en justice. Mathers considère que les membres de l'Ordre Intérieur sont liés par le Serment signé après l'affaire Horniman même s'il ne précise pas comment la chose pourrait être présentée devant un tribunal.

La commission ne tient aucun compte de ces menaces et continue de rechercher les documents suspects. Westcott se dit prêt à collaborer à deux conditions : il veut une reconnaissance écrite de l'antériorité du Manuscrit Crypté à son association avec Mathers ainsi que des copies certifiées de toutes lettres de Mathers portant atteinte à sa réputation.

Le marché n'est pas accepté. Furieux de voir Isis-Urania lui échapper, Mathers envoie Crowley à Londres.

Le conflit final

Le Caveau des Adeptes se trouve maintenant sur Blythe Road et Crowley prend possession des lieux le 17 avril 1900 grâce à une clé fournie par le Dr. Berridge. Crowley a pour instruction de reprendre le contrôle d'Isis-Urania et de mettre en place un régime draconien qui assure à Mathers la loyauté de ce temple. Ces nouvelles règles comprennent le port du masque obligatoire pour tous les membres. Mathers s'attend aussi à une tentative de coup d'état de la part de Mme Horos et de son mari et, dans cette éventualité, Crowley a reçu des instructions les concernant.

Un petit nombre d'adeptes d'Isis-Urania se trouvent confrontés à Crowley au Caveau et la police est même appelée. Malheureusement pour les rebelles, on ne peut mettre la main sur le propriétaire et la police ne peut intervenir. Premier round pour Crowley.

Le 18, Crowley envoie des convocations à tous les membres de l'Ordre Intérieur ; ceux-ci doivent se présenter à lui pour jurer allégeance à Mathers et à sa nouvelle constitution. Le lendemain, Crowley arrive au Caveau en grande tenue d'highlander avec dague, masque noir et un gros crucifix autour du cou. Il apparaît bientôt qu'il s'est costumé pour rien.

Yeats l'a précédé au Caveau en compagnie du propriétaire et Crowley est expulsé des lieux. Tous les télégrammes du jour sont adressés à "MacGregor" et chacun d'entre eux est renvoyé toujours cacheté avec la mention "personne inconnue à cette adresse". Ils émanent certainement de Crowley ou de ses complices et visent à appuyer ses prétentions sur les lieux.

Le même jour, la commission suspend Crowley, Berridge et deux autres complices. On décide aussi d'interdire l'accès aux locaux d'Isis-Urania aux membres des autres temples.

Le 21, Isis-Urania se sépare formellement de Mathers et du reste de l'Aube Dorée et réinstaure Annie Horniman dans les deux Ordres. Si l'on excepte ceux précédemment suspendus, un seul et unique membre choisit de rester fidèle à Mathers. Deux jours plus tard, sans connaître le résultat de cette réunion ni même son existence, Crowley suspend la commission et obtient du tribunal un ordre de saisie sur les biens et propriétés de l'Aube Dorée qui appartiennent, d'après lui, à son Chef.

La commission a prévu ce genre de chose et monté une couverture : "La Société de Recherche et d'Archéologie". Elle dénie tout droit à Mathers, qui est qualifié de dirigeant honoraire dépourvu de tout contrôle financier, sur les biens et propriétés de cette Société. De fait, Mathers n'a jamais mis les pieds à l'adresse de Blythe Road et c'est en toute illégalité que son agent s'y est introduit le 17 et le 19 avril.

Crowley renonce à son ordre de saisie, certainement sur les conseils de son avocat. Le tribunal n'est compétent que pour les sommes inférieures à 5£ et il est probable qu'il sera prouvé que les biens concernés sont d'une valeur supérieure. Il informe Mathers de son échec et lui conseille de libérer le mortel "Courant de Volonté".

C'est ce que fait Mathers mais pas un seul membre d'Isis-Urania ne tombe "comme frappé par la foudre". Ce pétard mouillé marque la fin de la bataille du Temple Isis-Urania. Les rebelles ont triomphé.

Un crépuscule terni

Crowley retourne en Écosse pour quelques jours puis se rend chez Mathers à Paris. L'échec du "Courant de Volonté" a rendu le jeune Crowley un peu plus sceptique. Il est cependant toujours convaincu que Mathers entretient des liens avec des forces occultes qui peuvent lui donner accès à un savoir secret. Au printemps 1901, il abandonne pourtant son mentor et se désintéresse de l'Aube Dorée.

Des autres temples de Mathers, seul Ahathoor survit à cette année qui voit Amen-Ra cesser toutes activités et Horus se dissoudre. Le Dr. Berridge fonde un nouveau temple londonien appelé par Mathers "Alpha et Oméga". Yeats est élu à la tête d'Isis-Urania.

Cette élection aurait dû sonner la fin des problèmes d'Isis-Urania mais, une fois encore, Annie Horniman est à l'origine de conflits internes. Elle et Yeats sont des traditionalistes et ce dernier lui confie un audit de l'Ordre.

Elle va juger sa gestion désordonnée (ce n'est pas le point fort de Florence Farr), trouver des altérations dans les rituels et débusquer plusieurs sous-groupes non officiels à l'intérieur même de l'Ordre. Persuadée que ces groupes secrets sont la source de forces pernicieuses, elle décide d'en purger le temple.

Elle vise particulièrement le groupe de Florence Farr, "La Sphère", et seul Yeats la soutient sur ce point. L'autorité de l'un comme de l'autre est immédiatement remise en cause.

Ce n'est pas le seul problème auquel doit faire face Annie Horniman. L'affreux Dr. Berridge a envoyé un billet anonyme à son père, un parlementaire en vue, dans lequel sont détaillées ses relations avec une organisation consacrée à la magie. L'affaire en restera là, Annie Horniman ayant invité Berridge à présenter ses accusations devant un tribunal où il pourrait expliquer exactement ce qu'est la magie et comment il a obtenu ses informations.

Isis-Urania et Alpha et Oméga continuent de recruter. **Algernon Blackwood** (Umbram Fugat Veritas, page 34) rejoint le premier en octobre 1900 et Gardner est invité par le second. Amené à choisir entre Mathers et Berridge, d'un côté, et Florence Farr, de l'autre, Gardner préfère renoncer à l'un et l'autre temples.

Yeats et Horniman démissionnent de la direction d'Isis-Urania en février 1901 après un vote ayant repoussé une motion visant à purger l'Ordre de ses sous-groupes. En septembre de cette même année, un coup sévère va être porté à tous ces groupes qui se réclament de l'Aube Dorée.

Scandale !

Le couple Horos a essayé d'infiltrer Isis-Urania en décembre de l'année dernière mais a été renvoyé par un Yeats prévenu. Il fait une réapparition spectaculaire en septembre. Tous deux sont reconnus coupables du viol d'une jeune fille et condamnés aux travaux forcés. Voilà qui n'aurait pas touché l'Ordre en soi mais le viol s'est prétendument accompagné du rituel Néophyte de l'Aube Dorée.

Les documents volés à Mathers, prouvant l'exclusion de Westcott de l'Ordre, sont rendus publics par tous les journaux. Après ce scandale, une nuée de membres cherchent à protéger leur réputation et quittent en masse l'Aube Dorée, dont Florence Farr et Arthur Machen. En juin 1902, Isis-Urania ne compte plus que 27 membres dans l'Ordre Extérieur et 40 dans l'Ordre Intérieur.

Désintégration

Ceux qui restent voient un nouvel espoir naître de ces cendres. Le Dr. R.W. Felkin[7] (Finem Respice) annonce qu'il a pris contact avec de nouveaux Chefs Secrets et revient au système originel des "trois chefs" pour diriger l'Ordre, maintenant rebaptisé Ordre Hermétique de Morgenrothe afin de se dissocier du scandale Horos. Les Chefs sont maintenant Felkin, Brodie-Innes et Percy Bullock[8] (Levavi Oculos), un autre membre de la première heure.

Annie Horniman continue sa croisade contre les sous-groupes malgré l'arrêt de leur fonctionnement. Elle demande l'autorisation de pratiquer un exorcisme pour débarrasser l'Ordre de la corruption dont ils l'ont empreint. Elle considère aussi que le vote de 1901 est insultant et injuste et demande que soit réuni un tribunal de ses pairs qui rejugerait l'affaire. On lui accorde l'exorcisme mais pas le tribunal et, en février 1903, elle admet sa défaite et quitte l'Ordre définitivement.

En 1903, A.E. Waite prend la tête du Temple Isis-Urania. Felkin et ses fidèles font sécession pour former Stella Matutina. Waite rompt avec bon nombre de traditions de l'Ordre qui se passe désormais de Chefs Secrets et d'examens. De son côté, le groupe de Felkin cherche à retrouver les racines perdues de l'Ordre. Pour tenter d'enrayer l'enchaînement des scissions, Yeats essaie de réunir les deux groupes. Il échoue et rejoint Felkin comme d'autres traditionalistes tels que Brodie-Innes.

En 1904 Waite, qui risque de perdre le pouvoir, traîne à une réunion d'Isis-Urania tous ceux qui sont prêts à voter pour lui, dont Arthur Machen qui n'a plus d'activité dans l'Ordre depuis trois ans.

Felkin croit avoir finalement retrouvé l'Ordre Originel et se rend en Allemagne en 1906 et 1910. Il annonce que les documents fondateurs ne sont pas des faux mais produits par écriture automatique ; la main de Westcott était guidée par l'esprit des Chefs Secrets.

En 1912, Brodie-Innes rompt avec Felkin et rejoint Alpha et Oméga ; il ressuscite brièvement Amen-Ra entre 1912 et 1913. La guerre de 14 immobilise le malheureux Felkin en Allemagne. Waite finit par fermer Isis-Urania cette même année.

En 1916, Felkin émigre en Nouvelle-Zélande où il fonde une branche de Stella Matutina. De 1919 à 1921,

---

[7] Dr. R.W. Felkin (1858-1922) est un docteur en médecine écossais et un missionnaire qui rejoint le Temple Amen-Ra d'Édimbourg à la fin des années 1890. En 1903, il fonde la Stella Matutina qui regroupera la majorité des membres de l'Aube Dorée après son schisme. Felkin, ainsi que sa femme et sa fille, contacte par clairvoyance divers "Maîtres" astraux et cherche des adeptes rosicruciens plus corporels en Allemagne. La famille déménage en Nouvelle-Zélande en 1916 et la Stella Matutina continuera d'opérer dans ce pays jusque dans les années 70.

[8] Percy William Bullock (1868-1940), secrétaire chez Slaughter & May (un cabinet juridique londonien), est initié par Isis-Urania en 1890. Il entre dans l'Ordre Intérieur en 1892 et, en 1902, devient Chef du futur Ordre Stella Matutina. C'est aussi un membre de la Société Théosophique.

ce groupe va connaître les même tempêtes que ceux qui l'ont précédé. Yeats préfère renoncer à l'Aube Dorée et à ses surgeons en 1923. Il est devenu Sénateur de l'État Libre d'Irlande en 1922 et Prix Nobel de littérature dans les années qui suivent.

Mathers meurt en 1918 et Westcott en 1926. Même si la branche allemande de l'Ordre n'a peut-être jamais existé, l'Aube Dorée figure sur une liste noire d'organisations interdites par le pouvoir hitlérien. Westcott et Mathers ont réussi à créer un mouvement occulte influent et persistant dont les descendants survivent encore de nos jours.

Il est tentant de considérer l'Aube Dorée avec le même romantisme nostalgique qui pousse bien souvent à faire l'éloge des valeurs victoriennes en oubliant tout ce qu'elles avaient de mauvais. L'avis de W.B. Yeats sur cette époque de sa vie vaut sûrement d'être entendu : "…les vies de la plupart d'entre eux, pour autant que je les connaisse, ont été perturbées et malheureuses".

RÉFÉRENCES

Les dates de l'Aube Dorée

par Garrie Hall

Août 1887 : Le Dr. William Wynn Westcott termine la traduction du manuscrit crypté qui constituera bientôt le noyau des enseignements de l'Aube Dorée.

Octobre 1887 : Le Dr. Westcott met au point les rituels de l'Ordre avec Samuel Liddell MacGregor Mathers et le Dr. W.R. Woodman.

Mars 1888 : Westcott, Mathers et Woodman fondent, avec l'autorisation de Fraulein Sprengel, le Temple N° 3 de l'Aube Dorée, Isis-Urania.

1888 : Fondation d'Osiris, Temple N° 4 à Weston-super Mare, et d'Horus, Temple N° 5 à Bradford.

1889 : Madame Blavatsky interdit aux membres de sa Société Théosophique de rejoindre toute autre société ; elle revient bientôt sur cette décision et conclut un pacte de tolérance avec l'Aube Dorée.

Août 1890 : Le Dr. Westcott informe l'Aube du décès de Fraulein Sprengel qui fait de l'Aube Dorée anglaise une organisation isolée et indépendante.

1890 : L'Aube Dorée compte parmi ses initiés Annie Horniman, William Butler Yeats et l'actrice Florence Farr Emery.

Janvier 1891 : L'occultiste A.E. Waite rejoint l'Aube Dorée.

8 mai 1891 : Mort de Madame Blavatsky.

1891 : Pour la première fois, certains membres obtiennent des grades de l'Ordre Intérieur. Mort du Dr. Woodman. Mathers se déclare alors Chef suprême de l'Ordre Intérieur et donc de l'Aube Dorée.

1892 : A.E. Waite se voit refuser l'accès à l'Ordre Intérieur ; il est bientôt exclu de l'Aube. Annie Horniman finance le déménagement de Mathers et de sa femme à Paris et commence à verser une rente au couple.

Septembre 1893 : Les divers temples de l'Aube Dorée ont initié 170 membres en tout dont 120 encore actifs à cette date.

1893 : Ouverture de l'Amen-Ra, Temple N° 6 à Édimbourg. W.B. Yeats est initié dans l'Ordre Intérieur.

Janvier 1894 : Création du temple Ahathoor à Paris par Samuel et Moïna Mathers. Annie Horniman participe à sa consécration.

Février 1894 : Allan Bennett est initié par le temple Isis-Urania.

Mars 1894 : Le Dr. W. Felkin, qui dirigera plus tard un des surgeons du 20e siècle de l'Ordre, est initié par le temple Amen-Ra d'Édimbourg. Frederick Leigh Gardner, qui financera la traduction par Mathers de l'*Abra Melin*, rejoint le temple Isis-Urania.

Août 1894 : Le Caveau de l'Ordre Intérieur quitte Clipstone Street pour 62 Oakley Square. Il est probablement consacré le mois suivant à l'occasion du rituel de l'Équinoxe d'Automne.

1894 : Les relations entre Annie Horniman et Mathers, qui depuis Paris ponctionne lourdement sa bienfaitrice, sont, de fait, presque constamment tendues. Mathers subdivise les degrés de l'Ordre Intérieur afin de rendre l'accès aux niveaux supérieurs plus difficile.

1895 : Le mémoire "Respiro" circule en début d'année et le Dr. Berridge vient alourdir le contentieux qui oppose Mathers et Horniman.

Décembre 1895 : Mort de Benjamin Cox, le chef du temple Osiris de Weston-super Mare. Ce décès explique

probablement la disparition du temple Osiris peu de temps après.

Février 1896 : A.E. Waite, qui a été exclu de l'Aube Dorée en 1892, retrouve son grade.

Septembre 1896 : Démission d'Annie Horniman après plusieurs mois de conflits avec Mathers. Elle est réintégrée après signature d'un acte de soumission à Mathers, mais exclue à nouveau en décembre 1896 quand elle refuse de renouveler ses versements au bénéfice de Mathers.

Mars 1897 : Les supérieurs du Dr. Westcott dans l'administration des coroners de Londres apprennent son appartenance à l'Aube Dorée. Il doit quitter l'Ordre et abjurer ses activités mystiques pour garder son travail. (Voilà qui montre bien comment peut se retrouver ruinée la réputation d'un investigateur de la bonne société. Cet exemple devrait donner à réfléchir à tous les investigateurs de l'ère victorienne.)

Mai 1897 : Apparition d'un autre mémoire "Respiro" (Berridge en est l'auteur présumé), traitant cette fois d'une attaque magique dirigée contre une femme qui prétend se mêler des affaires de l'auteur : un masque transparent pour Annie Horniman. Le comportement contestable de Berridge lui vaut d'être suspendu de l'Ordre par Mathers du 13 mai au 13 août.

Juillet 1897 : Mathers et Gardner passent un accord aux termes duquel ce dernier finance la traduction du *Livre de Magie Sacrée du Mage Abra-Melin* par le premier.

Septembre 1897 : Gardner démissionne, suite aux accrochages continuels qui l'opposent à divers membres de l'Ordre. Le Caveau de l'Ordre quitte Oakley Square pour Blythe Road, Hammersmith.

Septembre-octobre 1897 : J.W. Brodie-Innes, Sub-Imperator du temple Amen-Ra d'Édimbourg, est rétrogradé au rang de Praemonstrator. L'astronome William Peck le remplace.

Février 1898 : Publication de la traduction du *Livre de Magie Sacrée du Mage Abra-Melin*.

Novembre 1898 : Initiation d'Aleister Crowley par le temple Isis-Urania.

1899 : Les Mathers lancent le "Mouvement Isis", un mélange de théâtre et de religion qui prétend réinstaurer le culte d'Isis. Crowley se lie d'amitié avec Allan Bennett au printemps et tous deux partagent un appartement. *Jephthah*, une pièce écrite par Crowley, est publiée. Yeats se montre assez tiède envers ce travail, ce qui lui vaut l'inimitié de Crowley.

Août 1899 : Crowley achète une maison appelée Boleskine sur le Loch Ness et se fait appeler Aleister MacGregor, Laird of Boleskine.

Novembre 1899 : Frederick Gardner finit par pousser Mathers trop loin. Simple "membre visiteur" du temple Horus ces deux dernières années, il publie des écrits occultes mineurs de Mathers sans sa permission et se retrouve exclu.

Novembre 1899 : Arthur Machen devient membre du temple Isis-Urania.

Janvier-février 1900 : Mathers écrit à Florence Farr pour lui révéler que les lettres de Fraulein Sprengel étaient des fabrications et que l'Ordre n'a jamais été autorisé par aucune Aube Dorée allemande. Mathers reçoit la visite du mystérieux couple Horos à Paris. À peu près à la même époque, Crowley est initié dans l'Ordre Intérieur pendant un séjour chez les Mathers à Paris. Il avait auparavant fui Londres où il était recherché dans le cadre d'un scandale homosexuel remontant à son passage à Cambridge.

Février 1900 : Crowley s'essaye aux rituels de l'*Abra-Melin* à Boleskine. Il finance le séjour pour raison de santé d'Allan Bennett à Ceylan.

Mars 1900 : Crowley apprend que son initiation dans l'Ordre Intérieur n'est pas reconnue par le temple Isis-Urania de Londres. Une commission qui comprend Yeats, Farr et cinq autres conclut que l'Aube a été fondée sur une falsification.

Avril 1900 : Crowley tente de s'assurer le contrôle du Caveau des Adeptes sur ordre de Mathers, mais Yeats et d'autres l'en empêchent. Le temple Isis-Urania coupe alors ses liens avec l'Aube Dorée et constitue un nouveau groupe sous la couverture "Société de Recherche et d'Archéologie".

Octobre 1900 : Algernon Blackwood rejoint le temple Isis-Urania maintenant dirigé par Yeats et Annie Horniman.

Décembre 1900 : Le couple Horos tente d'intégrer le temple Isis-Urania, mais Yeats s'y oppose.

1900 : Les temples Amen-Ra et Horus cessent leurs activités, ce qui ne laisse plus qu'Ahathoor sous le contrôle de Mathers jusqu'à ce que le Dr. Berridge fonde le temple Alpha et Oméga.

Février 1901 : Yeats et Horniman, devenus impopulaires, abandonnent la direction d'Isis-Urania.

Septembre 1901 : Le couple Horos est accusé du viol d'une jeune fille et condamné ; le viol s'accompagnait prétendument d'un rituel de l'Aube Dorée. Des documents de l'Aube finissent par paraître dans la presse nationale et ses membres quittent le navire en masse pour fuir le scandale.

Juin 1902 : Le temple Isis-Urania ne comprend plus que 67 membres après le scandale.

1902 : Un nouveau triumvirat s'installe à la tête d'Isis-Urania : le Dr. R.W. Felkin, Percy Bullock et J.W. Brodie-Innes.

Février 1903 : Annie Horniman quitte l'Ordre définitivement.

1903 : A.E. Waite prend le contrôle d'Isis-Urania. Felkin et ses fidèles (finalement suivis par Yeats) créent un nouveau groupe, Stella Matutina.

Avril 1904 : Crowley célèbre au Caire un rituel de trois jours qui lui vaut de recevoir *Le Livre de la Loi* d'une intelligence qu'il qualifie de "praeterhumaine". Crowley interprète ce livre comme l'annonce d'une nouvelle ère, une ère dont il sera bien sûr le prophète à la tête de la nouvelle religion de "Thélème".

1906, 1910 : Felkin fait des séjours en Allemagne et pense avoir repris contact avec l'Ordre originel. Il déclare que les faux documents de Westcott ont en fait été produits par écriture automatique et sont donc authentiques.

1912 : Brodie-Innes rompt avec la Stella Matutina et ressuscite le temple Amen-Ra d'Édimbourg.

1913 : L'Amen-Ra cesse à nouveau d'exister.

1914 : Waite ferme l'Isis-Urania une fois pour toutes. La Grande Guerre commence.

R É F É R E N C E S

Membres Importants

par Kevin A. Ross et Garrie Hall

Les treize personnages qui suivent ont joué un rôle important dans l'histoire de l'Aube Dorée à une époque ou une autre. Les dates de naissance ou de décès ainsi que les devises de chacun ou leurs traductions anglaises n'ont pas toujours pu être retrouvées et des points d'interrogation (?) marquent les endroits où manque une information particulière. Pour la plupart d'entre eux, il est aussi précisé quelle sorte d'alliés ou d'ennemis ils peuvent constituer pour les investigateurs. Lors de la création de personnage (voir "Appendice D : Cursus de l'Ordre Extérieur," page 164), les joueurs peuvent échanger des points contre des alliés ou des ennemis à l'intérieur de l'Ordre.

Les Chefs Secrets

Ce sont les trois hommes qui ont fondé l'Aube Dorée ; deux d'entre eux (Mathers et Westcott) peuvent avoir un rôle important dans la campagne.

Dr. William Wynn Westcott (1848-1926)

1886-1891, 5 = 6 : "*Sapere Aude*" (latin), "*Ose être sage*" ;
1891-, 7 = 4 : "*Non Omnis Moriar*" (latin), "*Je ne mourrai pas complètement*".

Westcott

Westcott obtient son doctorat en 1871 et devient franc-maçon la même année. Son intérêt profond pour l'occulte va l'amener à fonder l'Aube Dorée. En 1879, il arrête la médecine pour se consacrer à ses études occultes jusqu'en 1881 où il devient *Deputy Coroner* (coroner adjoint). Dans les années 1890, il est devenu Coroner (officiel chargé de déterminer les causes d'un décès) de Londres Nord-Est.

Il grimpe les degrés maçonniques pour accéder au rang de Maître et devient membre de la Société Rosicrucienne, un groupe réduit de Maîtres Maçons que réunit un intérêt commun pour la Cabale. C'est là qu'il va recruter Mathers et Woodman pour l'aider à créer l'Aube Dorée.

Westcott n'est pas un magicien mais un mystique, un érudit du savoir antique. Avec l'Aube dorée, il cherche à fonder une université des "sciences occultes médiévales classiques", l'équivalent occidental de la doctrine orientale enseignée par la Société Théosophique dont il est aussi membre. Il y réussit tout d'abord, mais les "étudiants" de l'Ordre exigent bientôt de pratiquer ce qu'ils apprennent. Westcott ne peut répondre à ce besoin et c'est Mathers qui crée l'Ordre Intérieur : on y enseigne la pratique magique à ceux qui s'en montrent dignes en franchissant tous les degrés de l'Ordre Extérieur. Le rêve de Westcott s'écroule.

Westcott est très respecté et aimé. La majorité de l'Ordre se serait ralliée à lui s'il avait décidé de s'opposer à Mathers, mais Westcott choisira systématiquement de ne pas défier l'autorité de son cadet.

Cela peut tout d'abord s'expliquer par le fait que Mathers sait quelle falsification a présidé à la naissance de l'Ordre. Cependant, quand la vérité éclate, Wescott refuse de se défendre ou d'impliquer Mathers. Après la scission de l'Ordre, il préfère même rejoindre le temple Alpha et Oméga de Mathers plutôt que l'Isis-Urania.

Il est clair que Mathers le tient d'une manière ou d'une autre sans qu'on sache vraiment comment. Westcott pense certainement que Mathers est son supérieur en magie comme il l'a déclaré à Annie Horniman à son expulsion de l'Ordre ; il le craint peut-être pour cela. Mais l'idée de prendre le contrôle d'une Aube Dorée devenue si différente de celle qu'il a fondée l'effraie peut-être aussi.

Il finit par s'installer en Afrique du Sud où il garde le contact avec F.L. Gardner et d'autres membres de divers groupes de l'Aube Dorée ; il y dirige même deux Loges Théosophiques. Il meurt à Durban en 1926.

S'il est l'allié d'un investigateur, Westcott peut favoriser son avancement, diminuant ainsi le coût de chaque grade de 1D3-1 points de personnage. Comme coroner londonien, il peut aussi avoir accès à certaines informations confidentielles.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Westcott se montre plutôt inoffensif ; il ne semble pas qu'il se soit querellé avec quiconque appartenant à l'Ordre. Il peut cependant ralentir très légèrement son avancement en coulisses (+1 point/niveau) ou monter certains membres contre lui.

Samuel Liddell MacGregor Mathers (1854-1918)

1886-1891, 5 = 6 : "'*S Rioghail Mo Dhream*" (gaélique écossais),
"*Royale est ma Tribu*" ;
1891-, 7 = 4 : "*Deo Duce Comite Ferro*" (latin),
"*Avec Dieu pour chef et l'épée pour camarade*".

Samuel Mathers devient franc-maçon en 1877 et Maître Maçon l'année suivante. L'intérêt profond qu'il montre déjà pour l'occultisme lui vaut d'être invité au sein de la Société Rosicrucienne.

C'est là qu'il fait la connaissance de Westcott et Woodman ; le premier va lui demander son aide pour fonder une nouvelle société rose-croix et il participe donc à la rédaction des rituels associés aux degrés d'initiation décrits dans le fameux Manuscrit Crypté de l'Aube Dorée.

Pendant que Westcott règle les détails pratiques de la fondation de l'Aube Dorée, Mathers se trouve le plus souvent dans la Salle de Lecture du British Museum, absorbé par la consultation d'ouvrages en rapport avec l'occulte. C'est là que Yeats et Waite le rencontrent tous deux et font sa connaissance. Il peut discourir pendant des heures sur toutes sortes de sujets occultes et ne manque pas de faire allusions aux sombres secrets qu'il ne peut révéler à ceux qui ne sont pas membres de cet ordre secret.

Pendant cette période, il conçoit non seulement les rituels de l'Ordre Extérieur, mais aussi son propre système magique qui servira de base à l'enseignement de l'Ordre Intérieur.

Mathers est un homme charismatique aux passions diverses. Cet occultiste est aussi un militant anti-vivisection (on prétend qu'il a usé de magie contre Pasteur au nom de cette cause), un boxeur et escrimeur, un stratège militaire en chambre et l'ardent supporter d'une nouvelle rébellion jacobite.

Il prétend descendre de Ian MacGregor de Glenstrae, un rebelle jacobite réfugié en France après l'échec du soulèvement écossais et nommé Comte de Glenstrae par le roi Louis XV. Mathers se réclame déjà de ce titre en 1878 et, quand il s'installe à Paris, il a définitivement adopté l'identité de Samuel Liddell MacGregor Mathers et le titre qui va avec.

En créant l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée, Mathers devient le chef suprême de la totalité de l'Ordre, un chef qui se montre trop souvent mégalomane et paranoïaque. Aucune remise en question de son autorité n'est tolérée et il soupçonne partout la rébellion, particulièrement quand Westcott est concerné.

Il fait savoir aux autorités que Westcott appartient à l'Aube Dorée et réussit ainsi à chasser son rival supposé de l'Ordre, mais pas à détruire la loyauté dont ce dernier bénéficie. En 1900, Mathers révèle à Florence Farr le rôle qu'a joué Westcott dans la falsification du Manuscrit Crypté — le document fondateur de l'Ordre — certainement pour annihiler cette loyauté envers le bon docteur.

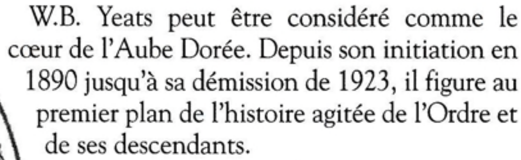
Si tel était bien son but, sa machination se retourne contre lui. Si Westcott est un faussaire il faut bien que Mathers ait été son complice. D'où ce dernier tirerait-il son autorité si les Chefs Secrets n'existent pas ? Obsédé par l'idée de purger l'Ordre de ses dissensions, il a sapé ses fondations et voilà que l'Ordre s'écroule sur sa tête. Son autorité sur l'Aube Dorée va bientôt se réduire au contrôle du temple loyaliste Alpha et Oméga créé en opposition à l'Isis-Urania maintenant indépendant. Il ne pardonnera jamais aux rebelles leur "ingratitude", mais acceptera de réintégrer certains d'entre eux quand l'Aube se fragmentera à nouveau.

Ses rêves militaires se réalisent en quelque sorte pendant la première guerre puisqu'il devient officier recruteur pour la Légion Étrangère. Il continue de s'intéresser à l'occulte jusqu'à sa mort en 1918. On a dit qu'elle avait été provoquée par une attaque magique portée par Crowley qui s'était depuis longtemps retourné contre son ancien mentor.

Mathers

S'il est l'allié d'un investigateur, Mathers peut rendre de nombreux services. Il peut contribuer à l'enseignement magique ou au moins faciliter des recherches sur ce sujet. Il favorise aussi l'avancement de l'investigateur, réduisant le coût de chaque niveau de 1D3 points. Mathers peut aussi se montrer un contact utile à Paris.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Mathers peut différer ou gêner son avancement. Cela se traduit par un coût d'achat supplémentaire de 1D3 points par niveau. Quand la



campagne est bien avancée, la colère de Mathers peut se traduire par des actions offensives d'Aleister Crowley.

Dr. W.R. Woodman (1828-1891)

5 = 6 : "*Magna Est Veritas Et Praevalehit*" (latin),
"*Grande est la vérité et elle prévaudra*" ;
7 = 4 : "*Vincit Omnia Veritas*" (latin),
"*La vérité triomphe de tout*".

Woodman

Malgré l'ironie du choix de ses devises, il semble que Woodman n'est qu'un membre muet du triumvirat. Il rencontre Westcott, de vingt ans son cadet, à la Société Rosicrucienne.

Cette société de Maître Maçons attirés par l'occulte est fondée en 1866 et Woodman en devient Secrétaire en 1867. À partir de 1878, il est Magus Suprême de la Société Rosicrucienne et il ne fait pas de doute qu'il apporte une caution de poids à l'Aube Dorée des premiers jours.

Woodman a été décrit comme un étudiant des formes les plus obscures de l'hébreu et de la philosophie égyptienne, un intérêt qu'il partage avec Mathers et Westcott. Il n'est pas prouvé qu'il ait participé à la fabrication des origines inventées de l'Ordre et il est difficile de déterminer ce qu'il en savait.

Quand le scandale finit par éclater, Westcott explique, entre autres raisons, son refus de coopérer à l'enquête interne de l'Ordre par sa volonté de protéger la réputation du défunt Dr. Woodman et de sa veuve. Peut-être veut-il ainsi détourner l'attention de son propre rôle. Peut-être Woodman était-il plus impliqué dans la création de l'Ordre que les preuves ne le suggèrent. Nul ne le saura jamais.

Woodman meurt peu de temps avant que Mathers ouvre l'Ordre Intérieur aux autres membres de l'Aube Dorée et n'est jamais remplacé comme Chef Secret de l'Ordre Intérieur, ce qui laisse Mathers seul au pouvoir.

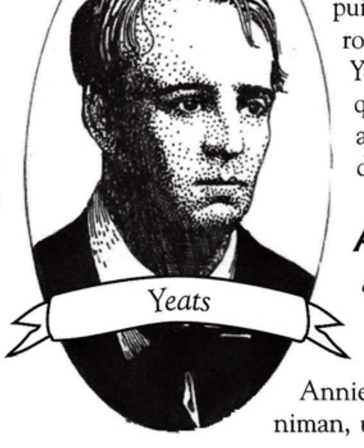
Woodman ne représente ni un allié ni un ennemi des investigateurs car il meurt en 1891 et ne peut donc participer à l'essentiel de la campagne. Auparavant, son influence est de toute façon négligeable.

Membres incontournables

Ces trois membres de la première heure comptent parmi les plus influents de l'Aube Dorée.

William Butler Yeats (1865-1939)

"*Demon Est Deus Inversus*" (latin),
"*Le Diable est l'inverse de Dieu*".



Yeats

W.B. Yeats peut être considéré comme le cœur de l'Aube Dorée. Depuis son initiation en 1890 jusqu'à sa démission de 1923, il figure au premier plan de l'histoire agitée de l'Ordre et de ses descendants.

Né à Dublin, ce dramaturge, poète et romantique avoué, attribue son succès littéraire à son affinité pour l'occulte : "La vie mystique est au centre de tout ce que je fais et de tout ce que je pense et de tout ce que j'écris".

Il est aussi membre de la Société Théosophique et de la Société Hermétique de Dublin et trouve tout de même le temps d'écrire poèmes, pièces et histoires surnaturelles, tout en militant pour la cause nationaliste irlandaise.

Initié en 1890, Yeats accède à l'Ordre Intérieur en 1893. À une époque, lui et Mathers pensent à ouvrir à l'intérieur de l'Ordre une école consacrée au mysticisme celte. Il semble que les deux hommes s'entendaient plutôt bien : Yeats était reçu par les Mathers à Paris où ils jouaient ensemble aux échecs énochiens. Il était alors le partenaire de Moïna et s'opposait à Samuel Mathers et à un être astral qui occupait une chaise vide en face de lui. C'est à l'occasion de ces visites qu'il a pu constater la lente détérioration de son Chef. Sa correspondance comprend des commentaires sur le volume de whisky ingurgité et les hémorragies occasionnelles qui en résultent.

Lors de la crise de 1900, Yeats joue un rôle majeur dans la rébellion ; il est élu à la tête du temple Isis-Urania immédiatement après. Il n'y reste pas longtemps. Traditionaliste, il donne son appui complet à Annie Horniman dans sa campagne contre les sous-groupes de l'Ordre et leur influence. Horniman va trop loin et l'entraîne dans sa chute.

Il persévère et cherche à réunifier l'Ordre qui poursuit sa désintégration. Il finit par renoncer et cesse toute participation à des groupes occultes en 1923. Il devient plus tard sénateur du nouvel État Libre d'Irlande.

Ce livret suppose plus ou moins que Yeats sera un allié des investigateurs. En fait, le premier scénario ("La pièce au-delà" page 64) met en place cette situation. Si vous souhaitez jouer la chose différemment, ou si le cours de la campagne finit par opposer Yeats et les investigateurs, Yeats constitue un ennemi puissant et presque intouchable tant qu'il ne rompt pas avec Mathers. D'un autre côté, Yeats n'est pas homme à s'en prendre à quelqu'un pour une simple contrariété ; il attaque plus probablement de front que par derrière.

Annie Horniman (186-1937)

"*Fortiter Et Recte*" (latin),
"*Bravement et Justement*".

Annie Horniman est la fille de Frederick Horniman, un importateur de thé et député du parti

libéral. Sa jeunesse n'est pas très heureuse et ses relations avec ses parents tendues dans les meilleurs jours. Elle se montre de ce fait très passionnée et rebelle, surtout pour tout ce qu'elle considère comme injuste.

Annie rencontre Mina Bergson sur les bancs de la Slade School of Fine Art où elles deviennent amies. En 1888, Mina la présente à Samuel Liddell MacGregor Mathers et le couple la convainc d'intégrer l'Aube Dorée. Annie devient leur bienfaitrice, trouve à Mathers un emploi de conservateur dans le musée de son père et leur verse même une rente qui les laisse libres de se consacrer entièrement à l'Ordre.

Horniman

Il est de plus en plus évident que Mathers n'a pas l'intention de se trouver une autre source de revenu, mais Annie attache beaucoup de valeur à son amitié avec Mina (qui épouse Mathers en 1890 et se fait appeler "Moïna" peu après) et continue ses versements.

Elle finance même l'installation du couple à Paris dans l'espoir que Moïna reprenne à nouveau ses études artistiques. Mais l'argent va être entièrement consacré au train de vie de Mathers et à ses activités politiques qu'Annie désapprouve.

Le mémoire du Dr. Berridge sur la magie sexuelle va être la goutte qui fait déborder le vase. Annie a des opinions très nettes sur ce sujet et quand Mathers refuse d'expulser Berridge, leurs relations tournent à l'échange d'insultes. Moïna défend son mari et obtient une trêve. Annie découvre peu de temps après comment son argent est dépensé et cesse ses versements. Elle est peu de temps après expulsée de l'Ordre.

Annie ne rompt pourtant pas tout contact avec l'Ordre et maintient discrètement ses relations avec certains collègues proches comme Westcott ou Farr. Après la révolte de 1900, elle réintègre l'Ordre et s'attache, avec Yeats, à le rendre à sa gloire passée. Elle croit nécessaire pour cela de purger l'Ordre des influences des nombreux sous-groupes qui se sont formés à l'intérieur même.

Son acharnement crée, encore une fois, le conflit et elle et Yeats sont déposés. Elle prend la chose comme une atteinte à son intégrité et refuse d'en rester là, exigeant une cérémonie d'exorcisme et des excuses. On ne lui accorde, de mauvais cœur, que la cérémonie.

En 1903, elle se lasse de ces luttes et quitte l'Ordre pour se consacrer au théâtre, en Irlande d'abord, avec Yeats, puis au Gaiety Theatre à Manchester où elle crée la première troupe à demeure.

Si elle est l'alliée d'un investigateur, Miss Horniman est une source supplémentaire de financement. Elle attend bien sûr quelques bénéfices de son investissement, ne serait-ce qu'une dédicace dans le cas d'un livre, de la compagnie, un appui dans ses luttes contre les autres membres, etc.

Si elle est l'ennemie d'un investigateur, Annie Horniman peut, comme F.L. Gardner, lui faire une mauvaise publicité. Elle peut aussi gêner son avancement dans l'Ordre, ce qui peut aller éventuellement jusqu'à un coût supplémentaire de 1 point par niveau.

Florence Farr Emery (1860-1917)

"Sapientia Sapienti Dono Data" (latin),
"La sagesse est un don donné au sage".

Florence Farr (baptisée ainsi en l'honneur de Florence Nightingale) est une actrice populaire de la scène londonienne. Elle est initiée par le temple Isis-Urania en juillet 1890. C'est son bon ami, "Willie" Yeats, qui l'a introduite à l'Aube Dorée.

Florence Farr est la fille du Dr. William Farr, un réformateur de l'hygiène, qui meurt en 1883 en lui laissant un héritage confortable. Sa sœur, Mrs. Henrietta Paget, appartient aussi à l'Aube Dorée. Florence Farr a été pour une brève période mariée à l'acteur Edward Emery, mais elle en est séparée (apparemment sans divorce) quand elle entre à l'Aube Dorée. Elle est donc Florence Farr pour ses connaissances plutôt que Florence Emery.

Le caractère passablement scandaleux du statut marital de Ms. Farr est souligné par le fait qu'elle est aussi la maîtresse du dramaturge George Bernard Shaw, une relation qui dure de 1891 jusqu'à 1895, voire plus tard. Comme le souligne Shaw, Florence Farr ignore les contraintes de la moralité victorienne.

Ms. Farr est tête d'affiche d'*Une Idylle Sicilienne* de Yeats en 1890, de *Romersholme* d'Henrik Ibsen en 1891 et de la première pièce de Shaw, *Widower's Houses* en 1892. En plus de sa grande beauté, elle a une voix de chant ravissante.

Dès 1892, c'est un des membres les plus actifs et en vue de l'Ordre, et elle y occupe divers postes importants vers 1894. En 1897, elle assume plus ou moins la direction de l'Isis-Urania avec l'appui de Westcott et de Mathers. Elle dirige souvent les cérémonies de l'Ordre dans sa robe blanche, dansant et chantant les rituels complexes.

Ms. Farr est une femme extrêmement intelligente et studieuse ; elle passe un temps considérable dans la salle de lecture du British Museum. Son appartement est décoré d'instruments de musique, de tentures orientales et de ses propres peintures représentant divers dieux et déesses égyptiens.

Farr

Si elle est l'alliée d'un investigateur, Ms. Farr peut favoriser son avancement dans l'Ordre, ce qui se traduit par un coût réduit de 1D3 points par niveau.

Si elle est l'ennemie d'un investigateur, Florence Farr peut s'opposer à son avancement, ce qui en augmente le coût de 1D3 points par niveau.

Membres marquants

Ces personnes sont bien connues à l'intérieur de l'Aube et constituent des alliés ou des ennemis à ne pas négliger, mais ils ne sont encore que de simples membres vers la fin des années 1890.

Frederick Leigh Gardner (1857-?)

"*De Profundis Ad Lucem*" (latin),
"*Des profondeurs vers la lumière*".

Gardner

Les parents de Gardner sont adeptes du spiritisme et sa femme une clairvoyante supposée. Il n'est donc pas surprenant que ce courtier en bourse et homme d'affaires s'intéresse à l'occultisme. Il devient théosophe en 1884 et montre vers 1889 un intérêt marqué pour l'alchimie.

C'est vers cette époque qu'il se met à correspondre avec un membre de l'Aube, le Révérend W.A. Ayton ("Virtute Orta Occident Rarius" (latin), "Ceux qui s'élèvent par la vertu tombent rarement"), à propos d'alchimie. C'est le Révérend Ayton qui conseille d'abord à Gardner d'entrer à l'Aube Dorée. Gardner n'est pas initié avant 1894 et ce ne sont certainement pas les conseils d'Ayton qui l'ont convaincu. Westcott, Bennett et d'autres membres de l'Aube appartiennent en effet à une loge théosophique dont Gardner est membre fondateur.

En 1895, il fait partie de l'Ordre Intérieur et défend la cause de son amie Annie Horniman quand celle-ci est exclue. Il organise même une pétition en sa faveur, mais, sur le conseil de Westcott, renonce à s'en servir. Il est possible que Gardner n'ait été qu'un membre assez ordinaire de l'Ordre Intérieur si l'on excepte sa décision de financer la traduction par Mathers du manuscrit *Abra-Melin* et sa publication.

Gardner reste un homme d'affaires en toutes circonstances et s'il finance Mathers ce n'est pas, comme Annie Horniman, par philanthropie. Le très mauvais rapport de son investissement va provoquer de fréquents accrochages avec Mathers. Ses manières lui valent aussi l'hostilité de Florence Farr. Beaucoup des rituels de l'Ordre ont, au moins en partie, été conçus pour se servir de l'élégance et des compétences théâtrales de Florence Farr et celle-ci devait enrager de le voir les pratiquer comme un soldat à la parade. Leurs différents continuels amènent Gardner à quitter Isis-Urania pour le temple Horus mais, en 1899, Mathers l'exclut complètement de l'Ordre après d'autres heurts au sujet de la publication d'*Abra-Melin*.

Il se voit tendre un rameau d'olivier après la scission de 1900 mais, confronté à un choix entre Mathers et Farr, il préfère s'abstenir, prolongeant tout de même sa longue amitié avec Westcott.

S'il est l'allié d'un investigateur, Gardner est une bonne source d'aide financière. Ses contacts professionnels peuvent accroître temporairement le Crédit d'un investigateur ou Gardner peut financer un projet — peut-être la publication d'un livre comme la mauvaise affaire Mathers.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Gardner ne peut réellement que lui faire une mauvaise publicité dans l'Ordre. Cela risque tout de même d'affecter défavorablement les relations de l'investigateur avec les autres membres.

Dr. Edward Berridge (1843-1923)

"*Resurgam*" (latin),
"*Je me relèverai*".

Berridge est un homéopathe londonien qui tient cabinet à Bayswater. Il entre à l'Aube en 1889, accède à l'Ordre Intérieur fin 1891 et y occupe des postes importants à partir de 1892. Il se monte assidu aux réunions de l'Ordre et ferme supporter de Mathers.

Mais le Dr. Berridge n'est vraiment pas populaire auprès des autres membres. Même Crowley le traite de "médecin de mauvaise réputation aux frontières du charlatanisme". Berridge est un adepte avoué de Thomas Lake Harris, un Américain dont les obscures doctrines sexuelles et pneumatiques dérangent nombre des membres de l'Aube, particulièrement les femmes. Les activités magiques de Berridge comprennent la fabrication de talismans, l'écriture de rituels et de prétendues "guérisons astrales".

En 1895, on lui attribue un mémoire (qui circule sous la signature "Respiro") où il se vante d'avoir attaqué par magie un membre de l'Aube désigné par des allusions transparentes (Annie Horniman alors au plus mal avec Mathers). À la même époque, une Ms. Rand l'accuse d'avoir essayé de l'embrasser pendant une cérémonie.

Le conflit qui l'oppose à Annie Horniman se prolonge et, en 1897, il s'accroche avec Gardner qui a pris le parti d'Horniman. Les accusations qui s'accumulent contre Berridge contraignent Mathers à le suspendre pour trois mois. Il apparaîtra plus tard que Berridge avait essayé de faire chanter Annie Horniman en informant son père, un député du parti libéral, de ses activités occultes.

Pendant la bataille pour le contrôle de l'Ordre en 1900, Berridge se range du côté de Crowley contre les ennemis de Mathers. Une victoire les aurait portés tous deux à la tête d'Isis-Urania, mais la faction pro-Mathers est vaincue. Suspendu avec le reste de la faction Mathers/Crowley, Berridge, avec l'appui de Mathers, crée à Londres un temple rival de l'Isis-Urania en automne 1900. Il dirige lui-même ce temple qui compte parmi ses membres rien moins que William Wynn Westcott.

Berridge



S'il est l'allié d'un investigateur, le Dr. Berridge peut constituer une source de savoir magique non négligeable.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Berridge peut chercher à ruiner sa réputation ou même à l'attaquer par magie comme il l'a prétendument fait pour Annie Horniman (si l'on en croit le mémoire "Respiro" et les accusations de chantage).

Allan Bennett (1872-1923)

Ordre Extérieur : "*Voco-??*" ;
Ordre Intérieur : "*Iehi Aour*" (hébreu),
"*Que la lumière soit*".

Bennett, londonien et ingénieur en électricité par formation, a été membre de la Section Ésotérique de la Société Théosophique. Il est initié à l'Aube Dorée en 1894 et accède à l'Ordre Intérieur en 1895.

Bennett soigne son asthme chronique par divers traitements (dont l'opium, la morphine, la cocaïne et le chloroforme d'après Crowley). C'est un scientifique brillant qui possède des connaissances considérables en électricité et pharmacie. Il est employé par un laboratoire d'analyses de Londres.

Allan Bennett est aussi un des magiciens les plus capables de l'Aube. Il écrit des rituels d'invocation et de contrôle des esprits, consacre nombre de talismans et concocte d'étranges potions dignes du chaudron des sorcières. Il est aussi sinistrement connu pour la baguette de verre qu'il a toujours sur lui et qui lui a servi, dit-on, à "foudroyer" un théosophe sceptique ; l'homme aurait mis quatorze heures à s'en remettre.

Bennett est un ami proche d'Aleister Crowley dès le printemps 1899. Crowley mesure pleinement le potentiel de savoir magique que représente le maladif Bennett et lui demande de s'installer chez lui. C'est ce que fait Bennett qui commence alors à instruire Crowley dans les voies de la magie. Cet enseignement se continue jusqu'à ce que Crowley prenne des dispositions pour installer Bennett à Ceylan début 1900 ; c'est la mauvaise santé de Bennett et son désir de devenir bouddhiste qui expliquent ce déménagement.

S'il est l'allié d'un investigateur, Bennett peut collaborer à son enseignement magique, échangeant son savoir magique contre d'autres services.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Bennett lui-même est peu susceptible de violence, mais son ami Crowley peut y recourir à sa place.

Aleister Crowley (1875-1947)

"*Perdurabo*" (latin),
"*Je durerai*".

Bennett

Edward Alexander Crowley naît dans une communauté religieuse du Warwickshire. Dans son enfance, il résiste à la stricte éducation religieuse qui lui est imposée avec une telle violence que sa mère le surnomme "la Grande Bête". Crowley choisit plus tard pour lui-même le prénom plus inhabituel d'Aleister. Crowley entend parler de l'Aube Dorée alors qu'il fait de l'escalade en Suisse en 1898 et y est initié en novembre de cette même année. Étudiant vorace de l'occulte, il passe rapidement tous les degrés de l'Ordre Extérieur et accède au grade de Philosophus au printemps 1899. Pendant cette période, il rencontre Mathers et Allan Bennett et profite avidement de leur enseignement. On raconte que Bennett dit à Crowley lors de leur première rencontre "Petit Frère, vous avez approché les Goetia !" ("Les Goetia" sont des esprits malins.) Comme Crowley niait la chose, Bennett reprit "Dans ce cas, ce sont les Goetia qui vous ont approché !"

Bennett et Crowley sont par la suite de grands amis. Bennett s'installe chez Crowley, 67 Chancery Lane, et lui enseigne la magie. Toute cette année, ils créent des talismans et pratiquent divers rituels dont des sortilèges de guérison. Crowley prétend aussi avoir perfectionné le rituel d'invisibilité de Mathers. Il obtient de ce dernier une copie des rituels de l'*Abra-Melin* et les étudie.

Mais l'ascension rapide de Crowley dans l'Aube Dorée fait apparaître certains problèmes. Cet hédoniste avoué accepte difficilement les doctrines d'un ordre qui prône le contrôle de soi et n'autorise la pratique que des opérations magiques mineures. Il s'accroche aussi avec Yeats qu'il soupçonne de jalouser ses talents de poète. Crowley prétendra même que cette jalousie a poussé Yeats à user de magie noire envers lui.

Fin 1899, Crowley décide de se servir du rituel de l'*Abra-Melin* bien qu'il n'ait pas l'âge minimal prescrit pour le faire. Il a acheté Boleskine, une maison sur le Loch Ness et se fait maintenant appeler Aleister MacGregor, Laird of Boleskine. (Quand il habitait sur Chancery Lane, il utilisait parfois le pseudonyme de "Comte Svareff".) Il a aussi installé Bennett à Ceylan pour améliorer sa santé chancelante.

Quels qu'aient pu être les effets de la magie d'*Abra-Melin*, la chance l'abandonne en ce monde. Début 1900, il est recherché par la police dans le cadre d'un scandale homosexuel qui implique une vieille connaissance de collège. Cette affaire qui s'ajoute au fait que le temple Isis-Urania lui refuse l'accès de l'Ordre Intérieur le convainc de fuir à Paris. Là, Mathers l'initie lui-même dans l'Ordre Intérieur. Quelques semaines plus tard, Crowley rentre à Londres où il joue un rôle clé dans la désintégration de l'Aube. Mais après la défaite de la faction Mathers, Crowley suit sa propre voie décadente et tortueuse.

Crowley

Le Crowley de l'Aube Dorée est encore un inconnu ; sa réputation scandaleuse ne se développera pleinement que plus tard.

S'il est l'allié d'un investigateur, Crowley représente encore une autre source utile de connaissances magiques. Crowley peut recourir — ou menacer de recourir — à la violence physique contre ses ennemis.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Crowley est dangereux pour la raison donnée ci-dessus. Yeats craignait littéralement pour sa vie suite à un accrochage mineur avec Crowley.

Brodie-Innes

Membres mineurs mais notables

Ces trois personnages ont leur importance dans l'histoire de l'Aube Dorée, mais ils ne joueront probablement qu'un rôle mineur dans votre campagne.

J.W. Brodie-Innes (1848-1923)

"*Sub Spe*" (latin),
"*Sous Espoir*".

John William Brodie-Innes est un éminent juriste d'Édimbourg. Il devient membre du temple Isis-Urania en 1890. En 1893, quand l'Amen-Ra se crée à Édimbourg, il en devient le premier dignitaire. Brodie-Innes est d'abord un ferme supporter de Mathers, peut-être parce que celui-ci se réclame de l'Écosse. Cela change cependant en 1897 quand Mathers nomme William Peck (chef de l'observatoire d'Édimbourg et Astronome de la Cité) à la tête de l'Amen-Ra d'Édimbourg en prétextant qu'il est meilleur occultiste que Brodie-Innes. Certains membres de l'Amen-Ra préfèrent d'ailleurs Peck et jugent Brodie-Innes plus intéressé par le pouvoir que par les études magiques.

Brodie-Innes n'est pas défini comme allié ou ennemi car il réside à Édimbourg et ne peut guère intervenir dans les actions d'un investigateur à Londres. Mais le Gardien peut bien sûr, l'utiliser comme tel s'il le juge approprié.

Moïna Mathers (1865-1928)

"*Vestiga Nulla Restrorsum*" (latin),
"*Aucune trace laissée derrière*".

Mina (plus tard Moïna) Mathers est la sœur du philosophe français Henri Bergson. Elle s'installe en Angleterre pour suivre les cours de la Slade School of Fine Arts où, en 1882, elle rencontre Annie Horniman qui devient son amie.

En 1888, elle présente Mathers à Annie comme "un homme intéressant que je n'ai pas l'intention d'épouser". C'est pourtant ce qu'elle fait deux ans plus tard ; la cérémonie est dirigée par un vieillard membre de l'Aube, le Révérend W.A. Ayton (qui révélera plus tard l'Aube à Gardner). Son nom est le cinquième sur les registres de recrutement de l'Aube et c'est la première femme à être initiée. Elle fascinera nombre des messieurs de l'Aube et Yeats comme Crowley lui dédieront des livres.

Totalement dévouée à son mari, elle prendra son parti dans tous les conflits qui vont secouer l'Ordre. Westcott a même suggéré qu'elle n'était pas tant dévouée à son mari qu'obsédée par lui. Pendant la guerre épistolaire qui les oppose, elle et son mari, à Annie Horniman, elle préfère croire qu'Annie devient folle plutôt que reconnaître les torts de son mari. Pendant ces échanges enflammés, Annie a dû laisser échapper un commentaire sur la vie sexuelle du couple Mathers car Mina va lui écrire une lettre indignée où elle proclame que leur amour est platonique, certainement pour garder la pureté nécessaire aux pratiques occultes.

Mina continue de s'intéresser à l'occulte bien après la mort de son mari et la dissolution de l'Aube Dorée. Elle s'occupera du temple Alpha et Oméga jusqu'à sa mort et ce dernier perdurera jusqu'à la deuxième guerre.

Si elle est l'alliée d'un investigateur, Mina Mathers ne peut guère lui apporter que l'influence de son mari. Elle serait pourtant heureuse d'offrir ses propres talents de médium.

Si elle est l'ennemi d'un investigateur, cette même influence peut être tournée contre lui. Il faut tout de même noter que l'on a raconté plus tard qu'elle avait attaqué, par l'astral, Dion Fortune et une autre femme — et que cette dernière n'y avait pas survécu.

Mathers

A.E. Waite (1857-1942)

"*Sacramentum Regis*" (latin),
"*Le Sacrement du Roi*".

Quand Arthur Edward Waite rejoint l'Aube Dorée en 1891, il est déjà un occultiste reconnu et publié ; il a signé *The Mysteries of Magic* (Les Mystères de la Magie) en 1886. C'est le Dr. Berridge qui le présente à cet Ordre pour lequel il n'est guère enthousiaste. Waite a peu d'estime pour les compétences d'occultistes de Westcott et Mathers, et n'imagine pas que quoi qu'ils dirigent, cela soit digne de sa participation.

Il passe tous les degrés de l'Ordre Extérieur dans l'année et démissionne alors. Dans ses mémoires, il justifie ce départ par des rumeurs de pratiques illégales (c-à-d., magie) dans l'Ordre Intérieur, mais les registres de l'Aube Dorée montrent qu'il

est parti après s'être vu refuser l'accès à l'Ordre Intérieur.

Il réintègre l'Ordre en 1896 et finit par entrer dans l'Ordre Intérieur en 1899. Il semble qu'il n'a joué aucun rôle ou presque dans la révolte de 1900, mais en 1903, il réussit à prendre la direction de l'Isis-Urania. Avec Waite, l'Aube Dorée tourne le dos à nombre de pratiques et traditions qui étaient devenues synonymes de l'Ordre. Il renonce en particulier à se réclamer de l'héritage rose-croix et à la pratique de la magie.

L'Aube Dorée de Waite (connue comme "Le Saint Ordre de l'Aube Dorée") revient en fait au mysticisme, même s'il s'agit d'une forme plus christianisée que celle qui inspirait Westcott. Waite va maintenir son emprise sur l'Isis-Urania jusqu'en 1914 qu'il finit par dissoudre, ce qui met un point final à l'histoire du temple originel de l'Aube Dorée.

Waite

S'il est l'allié d'un investigateur, Waite ne peut guère faire plus que l'aider dans ses recherches magiques et son instruction. À une époque postérieure à celle prévue pour la campagne, Waite est à la tête de l'Ordre et peut agir un peu comme le ferait Mathers ou Ms. Farr.

S'il est l'ennemi d'un investigateur, Waite est relativement impuissant. Il ne peut que monter certains membres contre l'investigateur et cela n'aura guère de conséquences. Encore une fois, son importance dans la version post-1903 de l'Ordre lui donne accès à un pouvoir considérable si votre campagne dure jusque-là.

Autres membres

Les quatre personnages qui suivent se sont fait connaître pour d'autres raisons que leur appartenance à l'Aube Dorée qui a généralement été assez courte.

Arthur Machen (1863-1947) appartient pour une brève période à l'Isis-Urania. Cet homme mystique et écrivain de fiction occulte, est initié en novembre 1899 mais démissionne bientôt. Il tire une certaine notoriété de son livre *The Great God Pan* (Le Grand Dieu Pan, 1895) qui a été d'autant plus facilement accueilli par la critique comme un exemple de plus du mouvement décadent qu'il est illustré par Aubrey Beardsley, un ami d'Oscar Wilde. Machen est pourtant un homme sans prétention qui n'appartient pas au cercle décadent de Wilde. C'est un grand ami de A.E. Waite avec qui il restera en relation bien après le départ officiel de Machen de l'Ordre. Machen et sa seconde femme apparaîtront de temps à autre dans les réunions du surgeon de l'Aube dirigé par Waite au début du 20e siècle. C'est aussi une connaissance de William Butler Yeats ; il connaît donc les accrochages de celui-ci avec Crowley.

Algernon Blackwood (1869-1951) est aussi un membre tardif du temple Isis-Urania où il est initié en octobre 1900. Il s'intéresse aussi bien aux rose-croix et au bouddhisme qu'à l'escalade et au ski. Ses récits en rapport avec l'occulte ne sont publiés que bien après son passage à l'Aube Dorée. Son premier livre, *The Empty House and Other Ghost Stories* (La Maison Vide et Autres Histoires de Fantômes), est publié en 1906. Dans ses histoires, les phénomènes surnaturels reçoivent généralement des explications "psychiques" pseudo-scientifiques. Décrit comme un très mauvais homme d'affaires, Blackwood a exercé diverses professions et vécu en Suisse, en Angleterre, en Amérique et au Canada.

Maud Gonne (1865-1953) est une nationaliste irlandaise qui est amenée à l'Ordre par son ami et soupirant de toujours, William Butler Yeats. Maud Gonne (autrefois actrice) est une beauté flamboyante (elle voyage souvent en compagnie d'une ménagerie de chiens, singes et oiseaux). Cette militante politique véhémente (on l'a parfois appelée la "Jeanne d'Arc irlandaise") est en fait la fille d'un anglais, colonel dans l'armée britannique. Gonne est assez déçue du recrutement très terne et classe moyenne de l'Ordre et inquiète de le voir se réunir au Mark Masons' Hall. Ce lieu lui fait prendre l'Aube Dorée pour une branche de la franc-maçonnerie en qui elle voit un symbole de l'oppression anglaise. Elle non plus ne restera pas longtemps dans l'Ordre.

Constance Mary Wilde (1858-1898), épouse d'Oscar Wilde, est une initiée de la première heure puisqu'elle rejoint l'Aube Dorée en 1888 et atteint le grade Philosophus dès l'année suivante. En 1893, elle n'en fait plus partie, peut-être à la demande de son mari. La malheureuse Mrs. Wilde quitte ce dernier quand il est emprisonné en 1895 et meurt en 1898 pendant une opération destinée à corriger un grave problème de la colonne vertébrale.

R É F É R E N C E S

Réunions et lieux de réunion

par Kevin A. Ross

L'Ordre de l'Aube Dorée tient ses deux réunions les plus importantes aux équinoxes de printemps et d'automne (respectivement le 21 mars et 23 septembre). Le Caveau des Adeptes fait aussi l'objet d'une cérémonie de consécration chaque année pour la Fête-Dieu (soixante jours après Pâques, le mardi qui suit le dimanche de la Trinité ; généralement en juin donc).

Les membres de l'Ordre se réunissent alors pour pratiquer les rituels spécifiques à ces dates. On y voit un certain nombre de participants vêtus de robes réciter des textes précis tels les acteurs d'une pièce de théâtre. Ces textes sont passablement longs et comptent des pages et des pages de monologues et dialogues ainsi que des instructions sur l'éclairage, sur les déplacements de divers accessoires, la gestuelle, etc. Les différents éléments du décor (autels, colonnes, sources de lumière et autres) sont disposés en fonction du rituel considéré.

Ces réunions mettent en scène un certain nombre de "dignitaires" en grands costumes qui méritent d'être cités. Chaque temple fonctionne en effet selon une hiérarchie propre qui compte aussi bien des femmes que des hommes affublés de titres féminins ou masculins. Un temple est dirigé par son **Imperator** (masculin) ou **Imperatrix** (féminin). Mathers était l'Imperator en titre de l'Isis-Urania, mais il était souvent absent et remplacé par le **Sub-Imperator/Sub-Imperatrix** (une charge détenue par le Dr. Berridge et plus tard par Percy Bullock). Vient ensuite le **Praemonstrator/Praemonstratrix**, un poste de conférencier et d'enseignant occupé par Florence Farr ; la fonction de **Sub-Praemonstrator/Sub-Praemonstratrix** est revenue pendant des années à Annie Horniman. Enfin les **Cancellarius/Cancellaria** et **Sub-Cancellarius/Sub-Cancellaria** sont chargés de tenir les registres et de diriger certains rituels ; ces rôles ont été attribués au fil des années à divers membres des deux sexes.

Ces dignités sont réservées aux membres de l'Ordre Intérieur. L'Imperator doit être au moins 6 = 5 (Adeptus Major) alors que la fonction de Praemonstrator exige un 7 = 4 (Adeptus Exemptus). Le Cancellarius peut être simplement 5 = 6 (Adeptus Minor). Le Praemonstrator est associé au grade minimum le plus élevé car il porte la lourde responsabilité de l'enseignement de tout l'Ordre. (En réalité, ces grades minimums sont souvent ignorés étant donné le petit nombre de membres qui atteignent le grade 5 = 6 avant 1900. Vous pouvez décider à votre guise de les respecter ou pas.)

Chaque rituel est aussi associé à certaines dignités. Chacun des détenteurs, qui portent des titres d'origine grecque, se voit assigner un rôle précis pendant la cérémonie. Le **Hiérophante**, qui présidait au culte grec d'Éleusis, dirige les cérémonies ; il doit avoir le grade 5 = 6. Viennent ensuite l'**Hegemon** et l'**Hiereus** qui conduisent apparemment les récitations ; ils sont respectivement 4 = 7 (Philosophus) et 3 = 8 (Practicus). Il y a enfin les **Kerux**, **Stolites** et **Dadouchos**. Le **Kerux** (2 = 9, Theoricus) est un huissier qui guide les nouveaux candidats pendant les rituels de Néophyte. Le **Stolites** (1 = 10, Zelator) est responsable des robes et costumes alors que le **Dadouchos** (1 = 10) s'occupe de tout ce qui est flammes, encens et encensoirs.

Les rituels font appel à une quantité effrayante d'accessoires, robes, tabliers, costumes de couleurs diverses, talismans, baguettes et symboles. Certaines opérations nécessitent, en plus des dignitaires cités plus haut, des participants qui portent des titres tels que "Le Magus du Feu" (dont les devoirs semblent assez semblables à ceux du Dadouchos) ou "Le Magus de l'Eau" (qui se charge des vins, huiles et autres liquides et semble lié à la fonction du Stolites).

Les temples

L'Aube Dorée est subdivisée en temples, une même ville ne pouvant en accueillir qu'un seul. En 1888, l'Isis-Urania, Temple N° 3 de Londres, devient le premier temple de l'Aube Dorée en Grande-Bretagne. D'après les lettres de Sprengel, une tentative d'implantation antérieure — Hermanubis, Temple N° 2 — avait été un échec. Le Temple N° 1 est celui de Fraulein Sprengel, le "Licht, Liebe, Leben" en Allemagne, l'origine prétendue de l'Aube Dorée. Dans les mois qui suivent d'autres temples anglais sont fondés à Weston-super-Mare et Bradford.

Isis-Urania, Temple N° 3, Londres 1888-1914

Le temple Isis-Urania est de loin le plus important et le plus prospère des temples de l'Aube Dorée. Dès ses dix premières années d'existence, il initie plus de 100 hommes et 80 femmes. La plupart des membres clés de l'Aube appartiennent à l'Isis-Urania. On compte parmi eux Allan Bennett, Dr. Edward Berridge, Aleister Crowley, Florence Farr, Frederick Leigh Gardner, Annie Horniman, Arthur Machen, Mina Mathers, Samuel Liddell MacGregor Mathers, A.E. Waite, Dr. William Wynn Westcott, Dr. W.R. Woodman et William Butler Yeats.

Osiris, Temple N° 4, Weston-super-Mare 1888-1895

Ce second temple de l'Aube Dorée anglaise se trouve à Weston-super-Mare, une station balnéaire à l'embouchure de la Severn. Beaucoup moins important, il n'a duré qu'une poignée d'années sans jamais dépasser la douzaine

de membres, tous des hommes. Son chef est Benjamin Cox, un trésorier municipal, qui a dû faire la connaissance de Westcott par le biais de leurs relations rosicruciennes (ou maçonniques) communes. Cox meurt en 1895 et le temple Osiris avec lui.

Horus, Temple N° 5, Bradford 1888-1901

Le temple Horus est le plus fréquenté des temples anglais après Isis-Urania. Installé dans la ville de Bradford, dans la West Riding (Yorkshire), le temple Horus survivra jusqu'au début du 20e siècle. À l'apogée de l'Ordre, il réunit environ 50 hommes et 10 femmes. Horus est dirigé par un résident de Bradford, T.H. Pattinson, un horloger qui est aussi membre des Sociétés Rosicrucienne et Théosophique.

Amen-Ra, Temple N° 6, Édimbourg 1893-1900, 1912-1913

Alors que le temple Horus peut se targuer d'un grand nombre de membres, l'Amen-Ra d'Édimbourg se distingue en étant le dernier des temples de l'Aube Dorée à fermer ses portes. Il commence son histoire sous la férule d'un juriste d'Édimbourg, J.W. Brodie-Innes, qui sera rétrogradé au profit de William Peck, Astronome de la Cité d'Édimbourg et directeur de l'observatoire local. Il réunit environ 30 hommes et 20 femmes. Le Dr. R.W. Felkin, qui finira par diriger un des surgeons 20e siècle de l'Ordre est membre de l'Amen-Ra jusqu'en 1894, date à laquelle il passe à l'Isis-Urania. La crise de 1900 provoque la fermeture de l'Amen-Ra qui rouvre ses portes en 1912-1913 sous la direction de Brodie-Innes.

Ahathoor, Temple N° 7, Paris 1894-1901

Le temple de Paris est l'un des plus petits de l'Aube Dorée avec seulement une douzaine de membres répartis à peu près également entre les deux sexes. Ahathoor (appelé parfois Athoor) est dirigé par Mathers en personne, assisté de sa femme Mina. Les autres membres sont essentiellement des expatriés américains ou britanniques. Étrangement, rares sont les occultistes français ayant entretenu des relations durables avec Mathers ou Ahathoor.

Les Caveaux de Londres

Les membres de l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée pratiquent nombre de leurs rituels les plus personnels et privés dans un caveau spécialement consacré et décoré pour les opérations magiques. Seuls les adeptes sont informés de l'existence et de la nature de ces caveaux. C'est là que se trouvent le cercueil utilisé pour les rituels de tradition rosecroix, les autels richement décorés, les documents et bibliothèque de l'Ordre et autres. Les caveaux servent à consacrer des talismans, des baguettes et d'autres créations magiques. Ils se cachent souvent dans des pièces ou des appartements loués. Le temple Isis-Urania, par exemple, va déménager son caveau plusieurs fois dans les années 1890.

Thavies Inn

Le premier caveau du temple Isis-Urania est apparemment consacré juste avant décembre 1891. Il se trouve à Thavies Inn, près de l'Holborn Circus, à un jet de pierre de Lincol's Inn Fields. La pièce a été louée à la William Wynn Westcott Sanitary Wood Wool Company.

24-25 Clipstone Street

En août 1892, le caveau déménage dans deux pièces situées sur Clipstone Street, à quelques pâtés de maisons de Regents Park. Cette fois-ci, l'adresse de Clipstone Street est louée à un propriétaire qui n'appartient pas à l'Ordre ; ce sera désormais le cas pour tous les caveaux de l'Isis-Urania. J.W. Brodie-Innes décrira ainsi Clipstone Street : "C'était sale, bruyant, nauséabond et indécent ; beaucoup n'approuvaient pas". Les voisins du nouveau caveau ne se doutent de rien et sont coiffeur, laitier, tailleur, sculpteur, menuisier ou accordeur. Les pièces sont éclairées par des piles électriques ; les non-initiés n'étant pas censés voir le contenu du caveau, les membres du beau sexe font le ménage (c'était aussi le cas à Thavies Inn).

62 Oakley Square

En août 1894, le caveau change encore d'adresse pour se retrouver cette fois sur Oakley Square, à l'est de Regents Park. On ne sait pas grand-chose de l'endroit si ce n'est que le caveau y est resté trois ans.

36 Blythe Road

Nouveau déménagement en septembre 1897. Le caveau est maintenant domicilié sur Blythe Road, dans Hammersmith, à environ deux kilomètres de Kensington Gardens. C'est ici qu'aura lieu la fameuse confrontation entre Crowley et le reste de l'Aube Dorée en 1900.

Autres sites

La plupart des cérémonies de l'Aube Dorée prennent place dans d'autres lieux que les caveaux qui sont réservés aux membres de l'Ordre Intérieur. D'ailleurs, les rites bis-annuels des équinoxes nécessitent des emplacements plus vastes. Il en est de même pour les cérémonies d'initiation des nouveaux membres ou des initiations à un grade supérieur.

Les grandes réunions semblent avoir été tenues le plus souvent au Mark Masons' Hall sur Euston Road. Cet endroit est fréquemment mentionné dans les documents des membres de l'Ordre. Dans le cas d'au moins un des rites d'équinoxe, c'est le Three Queens Hotel à Weston-super-Mare qui a été utilisé ; le propriétaire était membre du temple Osiris de cette ville. On peut donc supposer que les cérémonies les plus importantes de l'Aube Dorée se tenaient dans des salles de location ou dans des locaux privés dépendant plus ou moins directement de membres de l'Ordre.

Les membres de l'Ordre se rencontraient aussi de manière informelle dans leur maison ou appartement. Il est même arrivé que des rites d'initiation prennent place dans ce cadre. Mais, d'une manière générale, ce dernier type de réunion était réservé aux discussions privées et à l'étude, à la consécration d'objets mineurs et aux divinations par l'astrologie et les tarots.

R É F É R E N C E S

La Bibliothèque et le Chiffre

par Kevin A. Ross

La bibliothèque de l'Aube Dorée, présentée ici, repose sur des conjectures. On ne peut qu'émettre des hypothèses sur les livres qui ont retenu l'intérêt des fondateurs de l'Ordre. La liste qui suit contient nombre de titres que l'on sait avoir été consultés, possédés ou écrits par les membres de l'Aube Dorée.

Il n'est même pas certain qu'une collection d'ouvrages ait été mise à disposition des membres de l'Ordre. Dans le cadre de la campagne, nous avons supposé que c'était bien le cas et que cette bibliothèque était réservée aux seuls membres de l'Ordre Intérieur (et peut-être à quelques membres particulièrement sérieux et studieux de l'Ordre Extérieur) et donc conservée dans le Caveau des Adeptes.

Les divers volumes sont librement consultés dans le Caveau, mais ils ne peuvent être empruntés pour une étude privée qu'avec la permission d'un des dignitaires du temple. Les investigateurs de l'Aube Dorée se verront accorder ou refuser cet usage privé suivant les bonnes ou mauvaises relations qu'ils entretiennent dans l'Ordre ; c'est donc un point sur lequel leurs alliés peuvent se révéler d'une grande utilité.

Les investigateurs risquent de trouver la plupart des ouvrages de cette bibliothèque plutôt inoffensifs comparés au sombre savoir transmis par les divers volumes du Mythe. L'Aube Dorée est avant tout une société mystique, pas une école de sorcellerie. Les enseignements de l'Ordre sont issus de diverses sources de sagesse mystique : les rose-croix, la Gnose, la Cabale et même la Théosophie rivale. La bibliothèque de l'Aube couvre donc un vaste éventail de connaissances mystiques et occultes, mais elle ne recèle pas pour autant des informations d'un intérêt majeur pour un étudiant du Mythe de Cthulhu.

La liste qui suit contient divers textes occultes, avec leurs caractéristiques de jeu, que l'on sait avoir été utilisés par l'Aube Dorée. Elle est suivie d'un choix d'ouvrages plus intéressants que le Gardien pourra inclure ou pas dans la bibliothèque. Soulignons qu'aucun des livres cités n'apporte de connaissance en Mythe de Cthulhu — ou ne font perdre de Santé Mentale. Ils ont certainement été écrits hors de tout contact avec le Mythe et aucune de ces deux possibilités ne semble donc appropriée. Le Gardien est bien sûr libre d'y ajouter à sa convenance des informations sur le Mythe. Il est alors conseillé de s'en tenir à un ratio moyen d'un point de Mythe de Cthulhu pour chaque deux points d'Occultisme.

Aucun des ouvrages référencés ci-dessous ne contient de sorts ou de rituels. Comme ils sont censés être à la disposition des investigateurs de l'Ordre Intérieur (voire de l'Ordre Extérieur, sur requête spéciale), il ne serait pas judicieux d'y placer des sorts ; cela pourrait permettre de contourner le processus normal de gain et dépense de points de personnage.

Mais le Gardien peut passer outre s'il le souhaite. Certains livres (comme *Les Clavicules de Salomon* ou *Le Livre de la Magie Sacrée du Mage Abra-Melin*) pourraient très bien contenir, sous diverses dénominations, Invoquer/Contrôler un Parasite Astral — chaque version correspondant probablement à une catégorie différente de ces créatures.

Ouvrages mineurs

Transcendental Magic (Magie Transcendantale), Eliphas Lévi (traduit par A.E. Waite), 1896, connaissance générale de l'occultisme, +4 en Occultisme.

The Isiac Tablet of Cardinal Bembo : Its History and Occult Significance (La Tablette Isiaque du Cardinal Bembo : Son Histoire et Signification Occulte), une traduction du Dr. William Wynn Westcott, 1887, occultisme égyptien, +1 en Occultisme.

Numbers : Their Occult Powers and Mystic Virtue (Nombres : Leurs Pouvoirs Occultes et Vertu Mystique), Dr. William Wynn Westcott, 1890, connaissance générale de l'occultisme, +2 en Occultisme.

The Magical Ritual of the Sanctum Regnum (Rituel Magique du Sanctum Regnum), Eliphas Lévi (traduction du Dr. William Wynn Westcott), 1896, connaissance générale de l'occultisme, +1 en Occultisme.

The Kabbalah Unveiled (La Cabale Dévoilée), Samuel Liddell MacGregor Mathers, 1887, Cabale, +2 en Occultisme.

The Mysteries of Magic (Les Mystères de la Magie), A.E. Waite (d'après Eliphas Lévi), 1885, connaissance générale de l'occultisme, +3 en Occultisme.

The Real History of the Rosicrucians (La Véritable Histoire des Rosicruciens), A.E. Waite, 1889, les rose-croix, +2 en Occultisme.

The Unknown World (Le Monde Inconnu), un périodique publié par A.E. Waite, 1894-96?, tous les sujets de l'occultisme, +1 en Occultisme par numéro.

A *Suggestive Inquiry into the Hermetic Mystery* (Une enquête Suggestive sur le Mystère Hermétique), Mary

Atwood, 1850, rose-croix, Gnose et Cabale, +2 en Occultisme.

Manuscript of Beth Eloim (Manuscrit de Beth Eloïm), auteur inconnu, original hébreu du 16e siècle, Cabale, +2 en Occultisme.

Egyptian Magic (Magie Égyptienne), E.A. Wallis Budge, 1901, mysticisme égyptien, +2 en Occultisme. (Soulignons que le travail de Budge va être sérieusement remis en question par les chercheurs de la fin du 20e siècle. Cependant, à l'époque où se joue la campagne, Budge et son livre bénéficient d'une excellente réputation.)

Ouvrages majeurs

The Secret Doctrine, Madame Helena Petrovna Blavatsky, 1888, +2 en Occultisme. *La Doctrine Secrète* est susceptible d'intéresser particulièrement un investigateur du Mythe puisque cet ouvrage prétend être une traduction obtenue en rêve du *Livre de Dzyan* (appelé aussi *Les Stances de Dzyan*). Ce dernier est supposé être le plus vieux livre de la planète et avoir été écrit à l'origine sur des feuilles de palmier. Le livre traite des antiques civilisations préhumaines d'Atlantide, Mu, Lémurie et Hyperborée. La version de Blavatsky décrit une cosmologie de mondes et d'univers entrelacés dirigés par des hiérarchies constituées de divinités solaires et de leurs serviteurs spirituels et angéliques. Le livre est énorme, plus de 1500 pages, et contient de larges doses de cabalisme, hindouisme, bouddhisme et autres mysticismes orientaux. S'il s'agit bien d'une traduction du *Livre de Dzyan*, elle est passablement édulcorée : aucun trait du Mythe de Cthulhu ne peut y être reconnu.

Isis Unveiled, Madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877, +2 en Occultisme. Ce premier livre de doctrine théosophique, *Isis Dévoilée*, comprend deux volumes totalisant 1300 pages et s'intéresse essentiellement aux sujets cités plus haut.

The Book of Sacred Magic of Abra-Melin the Mage, traduit par Samuel Liddell MacGregor Mathers, 1898, +4 en Occultisme. Le chef d'œuvre de Mathers est la traduction anglaise d'une traduction française (*Rituel Magique* ou *Livre d'Abra-Melin le Mage*) d'un document en hébreu. Il décrit un univers dirigé par des anges qui contrôlent toute une variété de démons — avec l'homme entre les deux. Chaque homme est surveillé par un ange gardien et un démon, ce dernier pouvant être contrôlé par un mage averti.

Les Clavicules de Salomon, +5 en Occultisme. Appelé aussi *Les Clés de Salomon* ou *Clavicula Salomonis*. Diverses traductions de ce travail sont disponibles, dont une version française du 18e siècle et plusieurs exemplaires latins ; il y a aussi une traduction grecque, qui remonterait au 12e siècle, au British Museum. La lecture de ces ouvrages peut faire gagner un point ou deux en Occultisme. L'exemplaire de l'Aube Dorée est probablement rédigé en latin. L'original est censé avoir été écrit par des démons sous le contrôle du Roi Salomon, dont les prouesses magiques sont légendaires.

Images du Monde, Gauthier de Metz, date inconnue, +3 en Occultisme. Ce livre étrange rassemble de curieuses légendes de l'Europe et du Moyen-Orient ; il fait un peu penser à une version moins complète et antérieure du *Unausprechlichen Kulten*. D'après une de nos sources, l'ouvrage décrit la Terre comme un carrefour dimensionnel, ce qui explique non seulement la diversité des religions humaines, mais aussi le vaste éventail d'horreurs qu'il est parfois possible d'y rencontrer.

Clavis Alchimiae, Robert Fludd, 17e siècle, +2 en Occultisme, +2 en Alchimie. Fludd est un célèbre alchimiste du début du 17e siècle et ce livre n'est qu'un de ses nombreux travaux. Écrit en latin, il traite des voies spirituelles et chimiques vers la perfection, souvent par le biais d'allégories insondables.

Sepher Yetzirah, traduit par le Dr. William Wynn Westcott, 1887, connaissance de la Cabale, +2 en Occultisme.

Key of Wisdom (Clé de Sagesse), Artephius, 14e siècle ?, +3 en Occultisme. D'autres écrits alchimiques accompagnés cette fois de diverses sorcelleries plus générales.

Le Zohar, Moïse de Leon, 1280, **le** livre sur la Cabale, +4 en Occultisme.

Le chiffre

Est reproduit ci-dessous le chiffre utilisé par l'Aube Dorée. Le fameux Manuscrit Crypté était écrit dans ce code qui a pu être utilisé par la suite par certains membres de l'Ordre. Il n'a pas été inventé par l'Aube Dorée ; le même chiffre était utilisé par les alchimistes pour dissimuler leurs secrets et il remonte au moins à la fin du 15e siècle. Ce chiffre avait donc le cachet "occulte" et "ésotérique" approprié à la fabrication du Manuscrit Crypté, à supposer que celui-ci ait bien été un faux. A.E. Waite, au moins, s'était rendu compte que ce chiffre était décrit par des documents du British Museum. Le Gardien peut, s'il le désire, décider qu'il est utilisé pour les communications secrètes de l'Ordre. Soulignons que s'il s'agit d'une simple substitution des lettres de l'alphabet, toutes les lettres ne sont pas utilisées : J, V et W n'existent pas.

A	I	R
B	K	S
C	L	T
D	M	U
E	N	X
F	O	Y
G	P	Z
H	Q	&

R É F É R E N C E S

Cursus de l'Ordre Extérieur

(Version du Gardien)
par Garrie Hall & Kevin A. Ross

"Héritier d'un Monde Mourant, nous t'appelons à la Beauté Vive.
Errant des Ténèbres Sauvages, nous t'appelons à la Douce Lumière.
Tu as vécu longtemps dans les Ténèbres —
Quitte la Nuit et cherche le Jour."

(extrait de la cérémonie du grade Néophyte de l'Aube Dorée)

Ce chapitre décrit les bénéfices que peuvent tirer de leur appartenance à l'Ordre de l'Aube Dorée des investigateurs déjà créés. Cette progression supplémentaire des personnages fonctionne selon un système de points qui permet aux joueurs d'acheter les grades et compétences de l'Ordre. Suivant le choix des joueurs, les investigateurs peuvent être, soit de nouvelles recrues, soit des vétérans membres de l'Ordre. Dans ce dernier cas, ils auront donc accumulé un certain nombre des connaissances spéciales et capacités magiques enseignées par l'Ordre. Il est par contre recommandé de s'en tenir, pour commencer la campagne, à des personnages qui appartiennent à l'Ordre Extérieur. Les joueurs qui veulent démarrer avec des investigateurs appartenant d'ores et déjà à l'Ordre Intérieur (et donc à l'Aube depuis une longue période) le font si le Gardien les y autorise, mais ce n'est pas conseillé. Les informations sur les grades et cursus de l'Ordre Intérieur sont rassemblées dans le chapitre suivant, "Cursus de l'Ordre Intérieur".

"Appendice D : Cursus de l'Ordre Extérieur (Version des Joueurs)" (page 164) présente à nouveau les mêmes informations expurgées des renseignements réservés au Gardien. L'accès de ce chapitre ne devrait donc pas être autorisé aux joueurs — renvoyez-les plutôt à l'Appendice D ou à des photocopies de celui-ci.

Le système de points

Les connaissances et capacités magiques d'un investigateur vont être mesurées en faisant le total des opérations qui suivent (arrondies à l'entier le plus proche) :

POU x 0,5
INT x 0,3
Crédit x 0,05
Occultisme x 0,2
Mythe de Cthulhu x 0,04

Exemple : Sir Arthur Jordan Grimm a 13 en POU, 14 en INT, 55 % en Crédit, 45 % en Occultisme et 11 % en Mythe de Cthulhu. En se servant des formules qui précèdent, on voit que Grimm obtient 7 points pour le POU, 4 pour l'INT, 3 pour le Crédit, 9 pour l'Occultisme et rien pour le Mythe de Cthulhu, soit un total de 23 points qui vont lui servir à acheter grades et compétences dispensés par l'Ordre.

Prix en points pour l'Ordre Extérieur

Grades de l'Ordre Extérieur

Prix en points	Grades
1	0 = 0 Néophyte
3	1 = 10 Zelator
6	2 = 9 Theoricus
10	3 = 8 Practicus
15	4 = 7 Philosophus
18	Portail (un grade sans nombre, intermédiaire entre les Ordres Extérieur et Intérieur)

Enseignements de l'Ordre Extérieur

Prix en points	Compétence/ Sortilège	Préalable obligatoire
0	Rituel du Pentagramme	Aucun
2/niveau	Alchimie	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Astrologie	Rituel du Pentagramme
1/niveau	Cartomancie	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Langages Ésotériques	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Géomancie	Rituel du Pentagramme

Contacts à l'intérieur de l'Ordre

Prix en points	Nombre de contacts	Allié ou Ennemi ?
1	1	l'un ou l'autre à 50 % de chances
2	2	1 Allié, 1 Ennemi
3	3	1 Allié, 1 Ennemi et l'un ou l'autre à 50 % de chances

(Le joueur peut choisir son contact une fois que son statut, allié ou ennemi, est connu ou ce choix peut être laissé au Gardien — c'est au Gardien de décider de la procédure.)

Utilisation des points

Pour acheter un grade, le joueur ne dépense que le prix indiqué correspondant. Si, par exemple, Sir Arthur Jordan Grimm veut être Philosophus, cela lui coûte 15 de ses 23 points de création. Soulignons que ce système ne s'applique qu'à l'achat initial des grades et connaissances ; les gains et dépenses de points en cours de jeu sont couverts par la section "Progression de l'Investigateur" page 42.

Le reste des points servira à acheter les compétences et capacités souhaitées par le joueur (et acceptées par le Gardien) ainsi que pour le paiement des contacts à l'intérieur de l'Aube (voir ci-dessous). Beaucoup des enseignements spécifiques de l'Ordre s'achètent niveau par niveau ; les points supplémentaires investis dans un sujet d'étude particulier permettent, dans ce cas, de parvenir à une expertise supérieure (qui se traduit généralement par des bonus dans diverses compétences du personnage). Certaines compétences et capacités passent nécessairement par la connaissance de certaines autres — ces préalables obligatoires sont indiqués quand il y a lieu pour chaque élément du cursus.

Contacts dans l'Aube Dorée

Les joueurs peuvent dépenser des points pour obtenir des relations privilégiées avec divers membres importants de l'Aube Dorée. Certains de ces contacts s'avèrent avantageux et facilitent l'avancement du personnage aux grades supérieurs de l'Ordre, collaborent à son enseignement magique et l'aident financièrement. D'autres, par contre, cherchent à gêner sa progression, à détruire sa réputation, voire à l'attaquer physiquement ou magiquement. Dans un cas comme dans l'autre, ces contacts devraient accroître l'intérêt de votre campagne.

Le ou les contacts sont choisis par le joueur ou le Gardien, mais c'est ce dernier qui décide de la procédure à suivre. Chaque contact peut aussi être désigné par un jet de dés. Le Gardien trouvera peut-être utile de choisir les contacts en accord avec ses plans pour la campagne. Tous les personnages désignés comme alliés ou ennemis potentiels dans le chapitre "Membres Importants" sont réunis dans la liste ci-dessous, qui indique aussi les dates auxquelles ils peuvent jouer ce rôle. En effet, certains d'entre eux n'appartiennent pas à l'Aube Dorée quand la campagne commence, au moment où les joueurs dépensent leurs points. Dans ce cas, vous pouvez décider de vous cantonner aux personnages disponibles à cette date ou d'en garder un en réserve jusqu'à la date appropriée. Le chapitre "Membres Importants" explique comment ces personnages se comportent en tant qu'allié ou ennemi.

Jet de dés (optionnel)	Alliés ou Ennemis à l'intérieur de l'Ordre
1	Allan Bennett (1894-1900)
2	Dr. Edward Berridge (1889-1913 ?)
3	Aleister Crowley (1898-1901)
4	Florence Farr (1892-1901)
5	F.L. Gardner (1894-1899)
6	Annie Horniman (1888-1903)
7	Mina Mathers (1888-1928)
8	Samuel Liddell MacGregor Mathers (1888-1918)
9	A.E. Waite (1891-1892 ; 1896-1914)
10	Dr. William Wynn Westcott (1888-1897)

Le Gardien peut préférer garder secrètes les identités ou natures de ses contacts vis-à-vis du ou des joueurs. Ces contacts constituent un excellent moyen d'impliquer les investigateurs dans certains des événements historiques de l'Aube Dorée couverts (ou non) par ce livre.

Les grades

Pour progresser dans la hiérarchie des grades, l'initié devait étudier les cours d'occultisme fournis par l'Ordre puis subir un examen de contrôle. Le cursus était strict et les cours rédigés de telle manière que l'étudiant ne pouvait apprendre que ce qui était nécessaire pour le grade immédiatement supérieur.

Chaque grade donne lieu à un examen. Après avoir étudié pendant la période requise, le membre a droit à un jet d'Occultisme, ou d'Idée à la moitié si ce dernier est supérieur. Si le jet est réussi, l'examen l'est aussi et le personnage obtient le grade supérieur. Ceux qui ratent l'examen sont autorisés à le repasser (sans aucune dépense supplémentaire de points) après une période de révision de deux mois au moins ; ils reçoivent alors un bonus de +5 % à leur jet de dés. Les échecs successifs sont permis (le bonus de +5 % est cumulatif), mais un investigateur qui échoue encore et encore va certainement subir la condescendance des autres membres. Soulignons qu'aucun jet d'examen n'est nécessaire pour le grade acheté initialement. Cette procédure ne s'applique qu'aux grades acquis en cours de jeu.

Le temps consacré à chaque période d'étude varie grandement selon les personnes. Des occultistes passionnés comme A.E. Waite ou Aleister Crowley ont obtenu tous les grades de l'Ordre Extérieur en une année ou deux. William Butler Yeats ne leur était pas inférieur, mais son avancement dans la hiérarchie fut plus longue en raison de ses engagements extérieurs. Certains membres n'ont jamais terminé le cursus de l'Ordre Extérieur malgré les nombreuses années passées dans l'Aube Dorée.

Un personnage occupé à plein temps par son activité professionnelle et qui joue à l'investigateur pendant son temps libre ne peut espérer progresser rapidement dans la hiérarchie. C'est le Gardien qui décidera de quel temps de campagne dispose chaque investigateur pour poursuive ses études. D'une façon générale, on admet qu'un investigateur employé peut raisonnablement compter obtenir les cinq premiers grades en un ou deux ans et arriver tout de même à consacrer deux mois aux enquêtes et aventures.

Les membres de l'Aube Dorée étudiaient de nombreux champs du savoir occulte, depuis les codes utilisés par les occultistes pour dissimuler leurs secrets aux étrangers jusqu'à la signification des signes du zodiaque. Ils étudiaient aussi l'Arbre de Vie de la Cabale juive et le système de magie énochien de John Dee.

Progression de la compétence Occultisme

Chaque grade obtenu par un investigateur vient ajouter 1D6 à sa compétence Occultisme, si elle ne dépasse pas déjà les maxima indiqués ci-dessous. Exemple : avant d'entrer dans l'Aube Dorée, un investigateur a 5 % en Occultisme. Quand il obtient le grade de Néophyte, il ajoute 1D6 points à cette compétence jusqu'à un maximum de 10 %. Si un joueur dépense suffisamment de points de création pour atteindre le grade de Practicus, il ajoute 4D6 à sa compétence Occultisme, mais ces points supplémentaires ne peuvent accroître sa compétence au-delà de 40 % ; si l'investigateur avait déjà 40 % ou plus, il ne gagne aucun point. La table qui suit donne ces maxima de compétences associés à chaque grade :

Grade	Score maximum en Occultisme
Néophyte 0 = 0	10 %
Zelator 1 = 10	20 %
Theoricus 2 = 9	30 %
Practicus 3 = 8	40 %
Philosophus 4 = 7	50 %
Portail	55 %

Enseignements de l'Ordre Extérieur

Chacun des sujets abordés dans l'Ordre Extérieur est décrit ci-dessous, tant du point de vue des connaissances acquises que des effets sur le jeu. Rappelons que chacun de ces enseignements s'achète niveau par niveau et que l'achat de plusieurs niveaux (et des bonus multiples qui leur sont associés) est autorisé.

Les informations réservées au Gardien sont imprimées en italiques. Elles n'apparaissent pas dans la Version du Joueur en Appendice D.

Rituel du Pentagramme et de la Croix cabalistique

Les cours de l'Aube Dorée ne cessent de rappeler l'existence de dangereux esprits dont le but est de mettre à mal les imprudents qui jouent sans précaution avec les forces mystiques. Pour se protéger de ces redoutables importuns, les nouveaux membres apprennent à créer un pentagramme protecteur. Ce dernier est dessiné dans l'air (ou parfois gravé sur un support) avec une dague d'acier. Il en existe de nombreuses versions, chacune consacrée à une fonction particulière ; nous ne les détaillons pas pour des raisons de jouabilité. Quand il est dessiné correctement, ce pentagramme peut faciliter l'exercice de la magie, l'invocation et le contrôle des esprits, la dissipation d'effets magiques indésirables et bien d'autres rituels.

Une réussite de Mythe de Cthulhu montre qu'il s'agit d'une combinaison peu puissante du Signe des Anciens et du Signe de Voor. Son utilisation apporte un bonus de 3 % aux chances de réussite d'un sortilège Invoquer/Contrôler (ou tout autre sortilège ou rituel de l'Aube Dorée). Il a aussi les mêmes effets qu'un Signe des Anciens invisible pendant une durée de trois rounds. Quand il est inscrit devant un portail magique ou tout autre point de passage du même type, le portail est détruit si le sorcier réussit un jet de POU x 3. Selon le désir du Gardien, ce rituel peut ne pas fonctionner pour un usage particulier si la somme des compétences Occultisme et Mythe de Cthulhu du sorcier est inférieure à 40 %. Inscrit sur un objet particulier, le pentagramme n'apporte aucun avantage spécifique : le Signe des Anciens cesse de fonctionner en tant que tel après trois rounds et le bonus de 3 % ne concerne toujours que les sorts jetés immédiatement après la célébration du rituel du pentagramme.

Alchimie

Les alchimistes pensaient que tous les minéraux pouvaient être réduits à un unique composant commun appelé pierre philosophale. Ajoutée à n'importe quel métal fondu, cette substance le transformait en or pur. Elle était aussi considérée comme l'ingrédient principal de l'Élixir de Vie, le secret de l'immortalité. La tradition alchimique est antérieure à la naissance du Christ ; elle concerne autant l'Égypte et le Moyen-Orient que toute l'Europe, où elle se perpétue jusqu'aux 17e et 18e siècles.

Quelle que soit, par ailleurs, la valeur de cet enseignement magique, il apporte au moins quelques connaissances conventionnelles en chimie et en pharmacie. Pour chaque niveau d'Alchimie acheté, l'investigateur reçoit 1D4 points en Chimie et 1D2 points en Pharmacie.

Si l'on considère que Mathers a vécu toute sa vie des dons de ses adeptes et qu'aucun membre de l'Ordre n'a vécu plus longtemps que les autres mortels, il semble que les buts les plus attractifs de l'alchimie ne soient pas à portée des hommes de l'époque. Il n'en reste pas moins que certains de ses principes sont scientifiquement corrects et, de fait, l'étude de l'alchimie a beaucoup contribué à la chimie et pharmacie modernes.

Astrologie

L'astrologie est une méthode de divination qui révèle la nature générale de la personnalité du sujet, ainsi que les forces qui vont influer sur les diverses époques de sa vie. Sa pratique nécessite un examen de la position des planètes, de la lune et des constellations du zodiaque à l'heure de la naissance du sujet ainsi qu'à celle de la divination. Il n'est pas nécessaire de connaître le nom du sujet, mais ses date, heure et lieu de naissance. La divination par les tarots ou l'astrologie est fréquemment pratiquée dans l'Ordre. L'astrologie peut fournir des indications sur l'état émotionnel du sujet ou sur ses buts et difficultés dans la vie.

Le premier niveau acheté par le personnage lui donne un score de base de POU x 1 en Astrologie. Chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à sa compétence. Ceux qui étudient l'Astrologie reçoivent aussi 1D4 points en Astronomie par niveau acheté.

Le Gardien doit prendre garde aux renseignements qu'il accorde dans le cadre de cette compétence. Un échec correspond toujours à une divination erronée qui se traduit par une

fausse piste. Même un jet réussi ne devrait apporter qu'une information cryptée si ce n'est carrément brumeuse. La divination peut donner à des investigateurs perdus un ou deux indices utiles, mais si elle est utilisée pour s'économiser les fatigues d'une véritable enquête, les renseignements obtenus doivent être aussi vagues que possible.

Cartomancie

C'est une méthode de divination par les cartes. Dans le cas de l'Aube Dorée, un jeu de tarots dessiné par Mathers est utilisé. Les tarots servent généralement à reconnaître les forces symboliques qui s'exercent sur le passé, présent et futur du sujet. Le cartomancien peut s'intéresser à un individu, un groupe, une nation ou toute autre entité avec plus ou moins de facilité. En effet, la compétence dans cette forme de divination correspond à une compréhension de la symbologie des cartes, symbologie qui va s'appliquer aux situations existantes dans la vie du sujet : plus le cartomancien connaît le sujet et plus sa divination sera précise et informative. Les membres de l'Aube Dorée tiraient souvent les tarots pour connaître leur futur ou celui des autres.

Le premier niveau acheté apporte une base en Cartomancie de POU x 1 ; chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à la compétence.

Pour le jeu, la cartomancie fonctionne essentiellement comme l'astrologie. En fait, toutes les formes de divination devraient être guidées par les mêmes principes, depuis les runes ou osselets jetés jusqu'à la lecture d'entrailles de poulets, mais seules la cartomancie, astrologie et géomancie étaient enseignées par l'Aube Dorée.

Soulignons qu'il n'est pas nécessaire au cartomancien de connaître l'objet de sa divination. Les renseignements qu'il obtiendra sur un inconnu seront simplement extrêmement difficiles à décrypter et interpréter. Comme dans le cas de l'astrologie, le Gardien doit prendre garde de ne pas laisser les tarots remplacer une véritable enquête.

Langages ésotériques

Le cursus de l'Aube Dorée rassemble des éléments issus d'une grande variété de traditions hermétiques et les initiés sont donc supposés posséder au moins certaines des langues dans lesquelles ces enseignements ont initialement été rédigés. L'Ordre encourage vivement ses membres à connaître le latin, l'hébreu, l'arabe et d'autres langues orientales.

Chaque langue est une étude spécifique qui s'achète donc séparément. Deux points de création permettent d'acquérir un niveau de Latin, par exemple, pas un niveau dans tout l'éventail des langages ésotériques. Chaque niveau correspond à une progression de 1D6 % dans un langage particulier.

Cet intitulé regroupe en fait tout un éventail d'études. Les membres de l'Aube Dorée étudiaient toutes sortes de langages obscurs, en particulier le latin, le grec, l'hébreu, l'arabe et le français. D'autres encore peuvent certainement être envisagés.

Géomancie

Cette méthode de divination, qui utilise une surface de terre et une plume de scribe, était considérée comme inférieure à la cartomancie. Le géomancien se sert de la plume pour tracer des points dans le sable ou la poussière, alors qu'il est plongé dans un état méditatif. Le nombre de points qui en résultent et les motifs qu'ils forment sont interprétés pour répondre à la question posée.

Le premier niveau acheté donne une base en Géomancie de POU x 1 et chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à la compétence.

Pour le jeu, la géomancie fonctionne à peu près comme l'astrologie ou la cartomancie, les deux autres formes de divination enseignées par l'Aube.

Devises de l'Aube Dorée

Une fois qu'il a dépensé tous ses points, le joueur n'a plus qu'à déterminer la devise choisie par son investigateur. Tous les membres de l'Aube Dorée avaient une devise, ou nom secret, qu'ils utilisaient à la place de leur nom pour contribuer à l'ambiance générale de mystère. Ils n'employaient presque jamais leur véritable nom, même dans leur correspondance, et se servaient à la place de leur devise. En fait, ils ignoraient bien souvent quelles étaient la véritable identité de leurs collègues de l'Aube.

Le Gardien devrait toujours désigner les divers membres de l'Aube qui interviennent dans son scénario par leur devise et insister pour que les joueurs le fassent aussi, et ce, même quand ils ne sont pas en contact avec d'autres membres. De plus, rechercher qui se cache derrière les diverses devises peut constituer une partie intéressante de la campagne.

Les devises utilisées dans l'Aube Dorée sont, pour la plupart, des phrases latines comme "Anima Pura Sit" (Que l'âme soit pure), "De Profundis Ad Lucem" (Des profondeurs à la lumière) ou simplement "Vigilate" (Soyez vigilant). Il existe aussi quelques devises en irlandais, gaélique écossais, hébreu ou peut-être certaines langues continentales. Les joueurs devraient choisir leur propre devise (peut-être avec l'aide d'un dictionnaire latin) ou au moins la traduction française de celle-ci. Les pages roses du Petit Larousse (et d'autres ouvrages certainement) contiennent tout un éventail de locutions latines et étrangères convenant parfaitement à la devise d'un personnage.

On appelait donc les autres membres, par exemple, Frater (Frère) Anima Pura Sit, ou Soror (Sœur) Vigilate. Les abréviations étaient de même très utilisées. Ainsi, W.B. Yeats ("Demon Est Deus Inversus") était appelé DEDI ou Frater DEDI.

Progression de l'investigateur

Une fois que les points de création ont été dépensés pour acheter le grade initial et les connaissances particulières de l'Ordre, l'investigateur est prêt à jouer. Avec le

temps, d'autres points seront obtenus et dépensés ; c'est ainsi qu'un investigateur peut accéder aux grades supérieurs de l'Aube ou améliorer ses compétences et capacités magiques. Ces points représentent le temps passé en étude, recherche et pratique des connaissances imparties par l'Ordre.

Un investigateur qui se consacre activement à ses études pendant quatre semaines (consécutives ou pas) gagne zéro, un ou deux points suivant le résultat d'un jet de dés comparé au tableau ci-dessous. Ces points peuvent être accumulés ou dépensés immédiatement selon le désir du joueur.

Résultat du D6	Nombre de points
1-2	0
3-5	1
6	2

Soulignons que pour acheter un nouveau grade, le personnage ne paie que la différence entre le coût de son grade actuel et celui qu'il vise.

Exemple : Sir Arthur Jordan Grimm est un Portail et souhaite devenir Adeptus Minor. Le grade Adeptus Minor s'achète à 21 points, mais il en a déjà dépensé 18 pour devenir Portail ; sa promotion lui coûte donc 3 points.

R É F É R E N C E S

Cursus de l'Ordre Intérieur

(Version du Gardien)
par Garrie Hall & Kevin A. Ross

"Je promets et jure aussi, qu'avec la Permission Divine, je vais, à partir de ce jour, me consacrer au Grand Œuvre : purifier et exalter ma Nature Spirituelle pour atteindre enfin, avec l'Aide Divine, au plus qu'humain et ainsi m'élever et m'unir progressivement à mon Génie Supérieur et Divin, et qu'alors je n'abuserai pas du grand pouvoir qui me sera confié."

(extrait de la cérémonie d'initiation d'un Adeptus Minor de l'Aube Dorée)

L**'Ordre de la Rose de Rubis et de la Croix d'Or**, tel est le nom de l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée. L'Ordre Intérieur enseigne des sortilèges d'une puissance nettement plus importante que l'Ordre Extérieur et donne aussi accès à des connaissances interdites aux membres des grades inférieurs. L'Ordre Intérieur dispose de son propre lieu de réunion, le Caveau des Adeptes, que les membres de l'Ordre Extérieur ne sont pas censé connaître. C'est dans ce caveau que sont pratiqués les rituels associés à l'Ordre Intérieur, comme les initiations aux grades supérieurs.

Ce chapitre décrit les grades et enseignements de l'Ordre Intérieur. La section "Cursus de l'Ordre Extérieur" a déjà expliqué quel système de points utiliser pour acquérir les grades et connaissances spécifiques et comment un investigateur gagne et dépense ses points en cours de campagne. Dans ce chapitre, nous supposons cette dernière procédure connue et ne revenons pas dessus.

"Appendice E : Cursus de l'Ordre Intérieur (Version des Joueurs)" (page 168) reprend les mêmes informations expurgées des renseignements réservés au Gardien. Ce chapitre n'a donc pas à être utilisé par les joueurs puisqu'ils peuvent, à la place, se servir de l'Appendice E.

Soulignons que le cursus de l'Ordre Intérieur n'était pas, d'une manière générale, connu des membres de l'Ordre Extérieur. Il est fortement recommandé au Gardien de ne pas laisser les joueurs d'investigateurs de l'Ordre Extérieur avoir accès à l'Appendice E. De plus, il faudra sérieusement avertir ceux qui ont un investigateur de l'Ordre Intérieur qu'ils ne sont pas censés renseigner les autres joueurs sur les pouvoirs qui les attendent aux grades supérieurs. Essayez de protéger l'atmosphère de mystère qui entoure l'Ordre Intérieur, car c'est là que les sortilèges véritablement puissants sont enseignés. À l'intérieur de l'Aube Dorée, chaque grade correspond à un certain statut et supériorité et cela doit apparaître dans le jeu de rôle ; les membres de l'Ordre Intérieur appartiennent à une sphère supérieure.

Nota Bene : Alors que de plus en plus de membres accèdent à l'Ordre Intérieur, certains vont décider que le processus n'est plus assez sélectif. En 1894, l'Ordre Intérieur est donc subdivisé par des grades supplémentaires : les nouveaux initiés au degré Adeptus Minor sont désormais appelés Zelator Adeptus Minor et ils doivent obtenir les grades de Theoricus Adeptus Minor puis Practicus Adeptus Minor avant d'atteindre celui d'Adeptus Major. Ce changement intervient à une date quelconque choisie en 1894 par le Gardien. Les investigateurs qui ont déjà obtenu un grade supérieur (Adeptus Major ou Adeptus Exemptus) ne sont pas concernés, mais les investigateurs du degré Adeptus Minor sont, en fait, Zelator Adeptus Minor et doivent obtenir les deux autres degrés d'Adeptus Minor (avec jets d'examen et coûts en points) avant d'atteindre le grade d'Adeptus Major. Voilà qui risque de déplaire aux joueurs concernés, mais pas plus qu'à bien des membres de l'Aube de l'époque. Les tables des grades de ce chapitre existent donc selon les deux versions, avant et après ce changement de la hiérarchie.

Grades et cursus de l'Ordre Intérieur

Grades de l'Ordre Intérieur 1888-1893

Prix en points	Grades
21	Adeptus Minor 5 = 6
28	Adeptus Major 6 = 5
36	Adeptus Exemptus 7 = 4

Grades de l'Ordre Intérieur 1894-

Prix en points	Grades
21	Zelator Adeptus Minor 5 = 6
23	Theoricus Adeptus Minor 5 = 6
25	Practicus Adeptus Minor 5 = 6
28	Adeptus Major 6 = 5
36	Adeptus Exemptus 7 = 4

Cursus de l'Ordre Intérieur

Prix en points	Compétence/Sort	Préalables obligatoires
0	Rituel de l'Hexagramme	Rituel du Pentagramme
2	Astrologie Avancée	Rituel de l'Hexagramme, Astrologie
1	Cartomancie Avancée	Rituel de l'Hexagramme, Cartomancie
variable	Créer un Talisman	Rituel de l'Hexagramme
variable	Créer une Baguette	Rituel de l'Hexagramme, Créer un Talisman
2	Radiesthésie	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette
3	Vision Spirite	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette
4	Exorcisme	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite
5	Voyage Astral	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite
6	Invoquer/Contrôler un "Esprit"	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite, Voyage Astral
6	Invisibilité	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette

(N.B. : quand "Créer un Talisman" ou "Créer Talisman & Baguette" apparaissent comme Préalables Obligatoires, cela signifie simplement que l'investigateur doit avoir dépensé les points nécessaires pour apprendre comment faire un ou plusieurs Talismans et/ou Baguettes. Cela ne signifie pas que l'investigateur a nécessairement construit un tel objet ; on lui demande juste de connaître la méthode et donc le savoir spécifique de l'Aube associé à cette procédure.)

Les grades

Ceux qui ont mené à son terme le cursus de l'Ordre Extérieur sont susceptibles d'être invités à rejoindre l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée. Ce groupe très fermé examine tous les candidats et ne choisit, pour recevoir les connaissances et compétences pratiques enseignées par l'Ordre Intérieur, que ceux qui sont jugés capables et "convenables".

Dans la pratique, bien peu dépassaient le grade d'Adeptus Minor. La quantité de connaissances requises pour progresser encore était énorme, même comparée à la totalité du cursus de l'Ordre Extérieur. Les possesseurs de grades supérieurs les avaient presque invariablement obtenus par de douteuses auto-promotions.

Pour progresser dans la hiérarchie des grades, l'initié devait étudier les cours d'occultisme fournis par l'Ordre puis subir un examen de contrôle. Le cursus était strict et les cours rédigés de telle manière que l'étudiant ne pouvait apprendre que ce qui était nécessaire pour le grade immédiatement supérieur.

Chaque grade donne lieu à un examen. Après avoir étudié pendant la période requise, le membre a droit à un jet d'Occultisme, ou d'Idée à la moitié si ce dernier est supérieur. Si le jet est réussi, l'examen l'est aussi et le personnage obtient le grade supérieur. Ceux qui ratent l'examen sont autorisés à le repasser après une période de révision de deux mois au moins.

Progression de la compétence Occultisme

Chaque grade obtenu par un investigateur vient ajouter 1D6 à sa compétence Occultisme si celle-ci ne dépasse pas déjà les maxima indiqués ci-dessous. Exemple : un investigateur Adeptus Minor (av. 1894) a 67 % en Occultisme. Quand il obtient le grade d'Adeptus Major, il gagne 1D6 points d'Occultisme. Si son joueur obtient un jet de 1D6 supérieur à 3 (ce qui l'amène à 70 % en Occultisme), les points en excès sont perdus.

Grades de l'Ordre Intérieur (1888-1893)	Maximum en Occultisme
Adeptus Minor 5 = 6	60 %
Adeptus Major 6 = 5	70 %
Adeptus Exemptus 7 = 4	80 %

Grades de l'Ordre Intérieur (1894-)	Maximum en Occultisme
Zelator Adeptus Minor 5 = 6	60 %
Theoricus Adeptus Minor 5 = 6	63 %
Practicus Adeptus Minor 5 = 6	66 %
Adeptus Major 6 = 5	70 %
Adeptus Exemptus 7 = 4	80 %

Cursus de l'Ordre Intérieur

Officiellement, les enseignements mystérieux de l'Ordre Intérieur sont ceux des Chefs Secrets, mais ils sont en fait le produit de l'imagination bizarre de Mathers — ou, comme il le croyait apparemment, un savoir authentique conféré par l'inspiration mystique. En règle générale, Mathers est parti d'éléments provenant de sources diverses et nombreuses, dont il n'a gardé que le noyau magique essentiel, éléments qu'il a réunis dans un système magique unique à l'Aube.

Mathers élaguait systématiquement ses sources d'inspiration de tout ce qu'il jugeait désagréable ou encombrant, comme les sacrifices ou les lieux et dates précis. Il en écrivait alors une version pouvant être pratiquée, sans trop attirer l'attention, par un petit groupe de gens, en un lieu unique, de manière régulière et au milieu d'une ville moderne.

Ces rituels sont semblables à de petites pièces de théâtre. Il y a une scène (le Caveau), des costumes, des accessoires et un texte. Les rituels ont été simplifiés pour les rendre plus pratiques, mais ils n'en sont pas moins flamboyants et prolixes, intenses et dramatiques.

Nous n'avons pas essayé de produire une version jeu de rôle des rituels de l'Aube Dorée, ne serait-ce que pour ne pas susciter des parties interminables. Nous nous sommes contenté de décrire des effets jouables des concepts enseignés par l'Ordre Intérieur. (Un Gardien et des joueurs véritablement ambitieux pourraient s'intéresser à une version semi-réelle des divers rituels ; les textes complets peuvent être trouvés dans *The Golden Dawn* d'Israel Regardie.)

Comme pour le cursus de l'Ordre Extérieur, les renseignements réservés au Gardien sont imprimés en italiques et n'apparaissent pas dans la Version des Joueurs de l'Appendice E.

Rituel de l'Hexagramme

À son arrivée dans l'Ordre Intérieur, l'adepte commence par apprendre le rituel de l'hexagramme, une version plus poussée et puissante du rituel du pentagramme. Comme ce dernier, l'hexagramme (une figure à six pans comme l'étoile de David) est inscrit dans l'air ou sur une surface avec une dague d'acier. Il en existe de nombreuses variations, mais cela reste sans effet sur le jeu et nous ne les décrirons pas. Quand il est correctement dessiné, l'hexagramme facilite l'utilisation de la magie, les invocations et conjurations d'esprits et bien d'autres rituels.

Un jet de Mythe de Cthulhu montre qu'il s'agit d'une combinaison du Signe des Anciens et du Signe de Voor. Son utilisation apporte un bonus de 6 % aux chances de réussite d'un sortilège Invoquer/Contrôler (ou tout autre sortilège ou rituel de l'Aube Dorée). Il a aussi les mêmes effets qu'un Signe des Anciens invisible pour une durée de 6 rounds. Quand il est inscrit devant un portail magique ou tout autre point de passage du même type, le portail est détruit si le sorcier réussit un jet de POU x 6. Ce rituel coûte 6 points de Magie. Inscrit sur un objet particulier, cet hexagramme n'apporte aucun avantage spécifique : le Signe des Anciens cesse de fonctionner en tant que tel après 6 rounds et le bonus de 6 % ne concerne que les sorts jetés immédiatement après la célébration du rituel d'hexagramme. Quand il est utilisé en association avec le rituel d'hexagramme, le rituel du pentagramme n'a aucun effet.

Astrologie Avancée

Une fois qu'un investigateur appartient à l'Ordre Intérieur, il ne peut plus utiliser ses points pour progresser dans l'enseignement de l'Astrologie dispensé par l'Ordre Extérieur ; il est censé étudier l'Astrologie Avancée enseignée dans l'Ordre Intérieur. Remarquons cependant que, si l'investigateur n'avait jamais étudié auparavant l'astrologie, il doit d'abord acheter un premier niveau d'Astrologie de l'Ordre Extérieur avant d'acquérir les niveaux suivants en Astrologie Avancée.

L'Astrologie Avancée situe plus fermement l'utilisation de l'astrologie dans le réseau dense des correspondances du système magique de l'Aube Dorée. L'astrologue y gagne de nouvelles voies d'interprétation et peut ainsi approfondir la signification de sa divination. Cela ne change rien à l'usage de la compétence ; dans le cadre du jeu, les avantages apportés par un niveau d'Astrologie Avancée sont simplement plus importants que ceux conférés par un niveau d'Astrologie de l'Ordre Extérieur.

Chaque niveau supplémentaire ajoute 8 % à la compétence Astrologie. De plus, l'étude de l'Astrologie Avancée apporte aussi, par niveau, 2D3 points en Astronomie.

Cartomancie Avancée

Une fois qu'un investigateur appartient à l'Ordre Intérieur, il ne peut plus utiliser ses points pour progresser dans l'enseignement de la Cartomancie dispensé par l'Ordre Extérieur ; il est censé étudier la Cartomancie Avancée enseignée par l'Ordre Intérieur. Remarquons cependant, que si l'investigateur n'a jamais étudié auparavant la cartomancie, il doit d'abord acheter un premier niveau de Cartomancie de l'Ordre Extérieur avant d'acquérir les niveaux suivants en Cartomancie Avancée.

La Cartomancie Avancée situe plus fermement l'utilisation de la cartomancie dans le réseau dense des correspondances du système magique de l'Aube Dorée. Le cartomancien y gagne de nouvelles voies d'interprétation et peut ainsi approfondir la signification de sa divination. Cela ne change rien à l'usage de la compétence ; dans le cadre du jeu, les avantages apportés par un niveau de Cartomancie Avancée sont simplement plus importants que ceux conférés par un niveau de Cartomancie de l'Ordre Extérieur.

Chaque niveau supplémentaire ajoute 8 % à la compétence Cartomancie.

Créer un Talisman

Il existait de nombreux types différents de talismans qui étaient tous consacrés dans le Caveau. Les talismans pouvaient être faits de papier, carton, métal, bois ou d'une combinaison de tous ces matériaux. Ils utilisaient toujours

une symbolique occulte appropriée à leur fonction qui se traduisait par des arrangements de couleurs ou des ornementations spécifiques. Chaque type de talisman était destiné à un usage spécifique, le plus souvent la guérison ou la protection contre les esprits. Trois exemples de talisman sont décrits ci-dessous. D'autres types sont aussi possibles — les joueurs peuvent en proposer des nouveaux au Gardien (voir plus loin). Les prix en points cités correspondent au prix à payer pour apprendre à réaliser le talisman considéré, au temps passé en étude et discussion avec d'autres membres de l'Ordre. La construction elle-même du talisman obéit à ses propres règles qui sont réservées au Gardien et données en italiques. Aucun de ces enseignements ne constitue un sortilège en soi ; il s'agit plutôt d'une procédure ou d'un rituel qui a pour seul effet la création du talisman considéré.

La consécration de chacun des talismans suivants coûte 1 point de POU. Quand il y a lieu, le talisman peut alors être chargé en points de Magie dans les 24 heures qui suivent sa création. Chaque talisman ne fonctionne qu'une seule fois. Les effets de chaque talisman dans le cadre du jeu sont détaillés après la brève description destinée aux joueurs.

Talisman de Conjuration : Protège l'utilisateur des maux infligés par les êtres astraux. Prix : 3 points de création. *La création de ce talisman coûte 1 point de POU ; il peut alors être chargé d'un nombre de points de Magie quelconque. Le talisman doit être remis à une victime harcelée par un être astral. Dès qu'elle est à nouveau visitée par la créature, le talisman entre en action et oppose ses points de Magie au POU de l'agresseur. Si le talisman l'emporte, la victime est débarrassée de son bourreau astral à tout jamais.*

Talisman de Guérison : Protège l'utilisateur contre les maux naturels ou les toxines. Prix : 2 points de création. *La création de ce talisman coûte 1 point de POU ; il peut alors être chargé d'un nombre de points de Magie quelconque. Il ne fonctionne que contre les maladies et les poisons. Attribuez à la maladie ou au poison une FOR (TOX) et opposez-la aux points de Magie stockés dans le talisman. Une réussite se traduit par une guérison complète, qui n'est cependant pas nécessairement instantanée. Un échec n'a aucun effet sauf sur un résultat de 96-00 qui voit la condition du sujet empirer.*

Talisman de Volonté : Protège l'utilisateur de ses adversaires magiques dans le cadre d'une lutte de volonté. Prix : 2 points de création. *La création de ce talisman coûte 1 point de POU et aucun point de Magie. Il annule automatiquement le premier jet raté par le porteur en cas de lutte POU contre POU.*

Autres Talismans : Les investigateurs peuvent mener leurs propres recherches et essayer de réaliser des talismans dotés d'autres effets. Le joueur doit indiquer le genre de protection ou d'aide apportée par le nouveau talisman et le Gardien définit alors, en secret, ses coûts et effets. Les types de talismans créés par les joueurs peuvent comprendre une aide à l'invocation/contrôle des esprits, à la radiesthésie ou à d'autres compétences magiques, etc.

Servez-vous des talismans décrits ci-dessus comme modèle général. Si le joueur y pense, un allié de l'investigateur dans l'Ordre Intérieur peut aider à la conception du talisman, ce qui réduira alors son prix en points de création de 1 unité.

Créer une Baguette

L'Ordre incitait ses membres à créer des focus magiques destinés à être utilisés pendant les rituels. La plupart du temps, ces focus étaient des baguettes ou des talismans. Les baguettes étaient faites de verre ou de bois, le plus souvent du chêne, du frêne ou toute autre essence associée à une signification mystique. Elles devaient être consacrées à l'intérieur du Caveau pour acquérir leurs pouvoirs. Il en existait divers types dont trois sont décrits ci-dessous. D'autres types sont possibles — les joueurs peuvent proposer leurs idées au Gardien.

Ce sont les objets les plus puissants à la disposition d'un adepte. La consécration d'une baguette coûte de 1 à 3 points de POU (suivant ses pouvoirs). Seul le créateur d'une baguette peut utiliser ses pouvoirs — il n'y a pas d'exception à cette règle.

Baguette de Lotus : Facilite la pratique de la magie un peu comme un pentagramme ou un hexagramme. Prix : 1 point de création.

Utilisée pour lancer un sortilège, la baguette ajoute automatiquement 6 % aux chances de réussite. Elle peut être utilisée en conjonction avec un rituel de pentagramme ou un rituel d'hexagramme. Coût de création : 1 point de POU.

Baguette Réserve : Par méditation et concentration, l'utilisateur peut impartir à la baguette une partie de son énergie. Cette énergie peut ensuite être investie dans n'importe quelle pratique magique. Prix : 2 points de création.

La baguette est utilisée comme un réceptacle de points de Magie, lesquels peuvent alors être dépensés pour toute autre activité magique. Les baguettes réserves ne peuvent contenir au maximum qu'un nombre de points de Magie égal au POU de leur créateur. Les points en excès sont perdus, à moins que le Gardien ne décide qu'ils endommagent définitivement la capacité de stockage de la baguette. Coût de création : 2 points de POU.

Baguette de Force : Une puissante baguette qui concentre l'énergie de l'utilisateur et la dirige contre un adversaire pour l'affaiblir. Prix : 3 points de création.

Un ami théosophe de Bennett avait, dit-on, exprimé des doutes sur le pouvoir de la baguette de verre que celui-ci lui avait montrée. Bennett répondit en la pointant sur le malheureux homme qui se retrouva paralysé pendant presque 15 heures. Cette baguette concentre les points de Magie en un faisceau d'énergie magique. La cible doit opposer sa CON au nombre de points de Magie dépensés par le sorcier. Si la cible

l'emporte, il n'y a aucun effet. Dans le cas contraire, la victime est paralysée pendant 1D4 heures par point de Magie utilisé. Coût de création : 3 points de POU.

Autres Baguettes : Comme pour les talismans, les joueurs peuvent essayer de créer leurs propres baguettes. Mais cela ne peut se faire qu'avec l'aide et les conseils d'un allié dans l'Ordre Intérieur. Pour le reste, reportez-vous aux conseils donnés pour les talismans et prenez comme modèle les exemples ci-dessus.

Radiesthésie (La Méthode de l'Anneau et du Disque)

La radiesthésie, telle qu'on la connaît généralement, permet de localiser de l'eau, divers minéraux, etc., en se servant d'une baguette en fourche ou d'un autre focus. Mais l'Aube (et d'autres) enseignait une forme particulière de radiesthésie qui visait à la divination. Cette méthode consiste à tenir un anneau, ou un autre objet, suspendu à un cordon ou chaînette tout en se concentrant sur la question considérée. L'anneau est tenu au-dessus d'un disque de papier ou de bois sur lequel on a inscrit divers mots et symboles. (Mathers appelait cela "La Méthode de l'Anneau et du Disque".) Le pendule se balance et la réponse est déduite de la direction de ses mouvements et du nombre de ses rotations. Dans le cas le plus simple, l'anneau décrit des cercles qui signifient "oui" dans le cas d'une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre et "non" dans le cas contraire. Une utilisation plus complexe voit l'anneau pointer vers diverses inscriptions sur le disque à partir desquelles les réponses sont déduites.

Cette méthode ressemble assez à l'utilisation d'un tableau oui-ja dans une séance de spiritisme. Cette forme de radiesthésie était considérée par l'Aube comme potentiellement dangereuse car susceptible d'entraîner des manifestations physiques violentes ou des possessions par des esprits malins.

L'Aube Dorée n'enseignait pas la radiesthésie comme un moyen de détection de divers matériaux, mais connaissait certainement l'existence de la méthode. La radiesthésie telle qu'elle était enseignée par l'Aube était essentiellement une autre forme de divination de salon comme l'astrologie ou la cartomancie.

Quand le premier niveau est acheté, il apporte une compétence de base en Radiesthésie de POU x 2. Cette compétence, comme les autres, progresse avec la pratique et l'étude et peut aussi être augmentée en achetant des niveaux supplémentaires avec les points gagnés en cours de jeu. L'utilisation de cette compétence passe par celle d'un focus d'un type ou d'un autre, comme indiqué plus haut.

Un jet de compétence réussi voit le focus se déplacer dans une direction en rapport avec la réponse demandée par le radiesthésiste. La validité de la réponse est laissée à la discrétion du Gardien. Sous sa forme la plus innocente, la radiesthésie peut être interprétée comme un mouvement inconscient du radiesthésiste qui reçoit donc la réponse qu'il attend inconsciemment. Mais les résultats pourraient aussi être authentiques. Comme pour les autres formes de divination, une utilisation abusive de cette compétence visant à s'économiser recherche et enquête ne devra pas être tolérée.

Quand un jet de Radiesthésie est un échec grave (96-00), un accident malheureux s'ensuit. Les détails sont laissés à l'imagination du Gardien, mais nous suggérons de brefs accès d'activités télékinétiques (des objets tombent d'une étagère sur le radiesthésiste, par exemple) ou —, peut-être, après un jet de Chance raté — un parasite astral commence à vampiriser le radiesthésiste.

Vision Spirite

La Vision Spirite est utilisée pour voir le plan astral — c'est un préalable nécessaire à tout voyage dans ce royaume. Elle est aussi recommandée pour observer les esprits, pratiquer des guérisons psychiques, etc. Les adeptes sont avertis de n'utiliser la Vision Spirite, ou le Voyage Astral, qu'avec mesure car certains résidents du royaume astral sont dangereux pour les humains.

Les membres de l'Aube Dorée pratiquaient parfois des "guérisons astrales" en conjurant l'esprit malfaisant responsable de la maladie du sujet. La première étape d'une telle pratique passait par l'examen du patient ou de sa maison en Vision Spirite à la recherche de l'esprit malin.

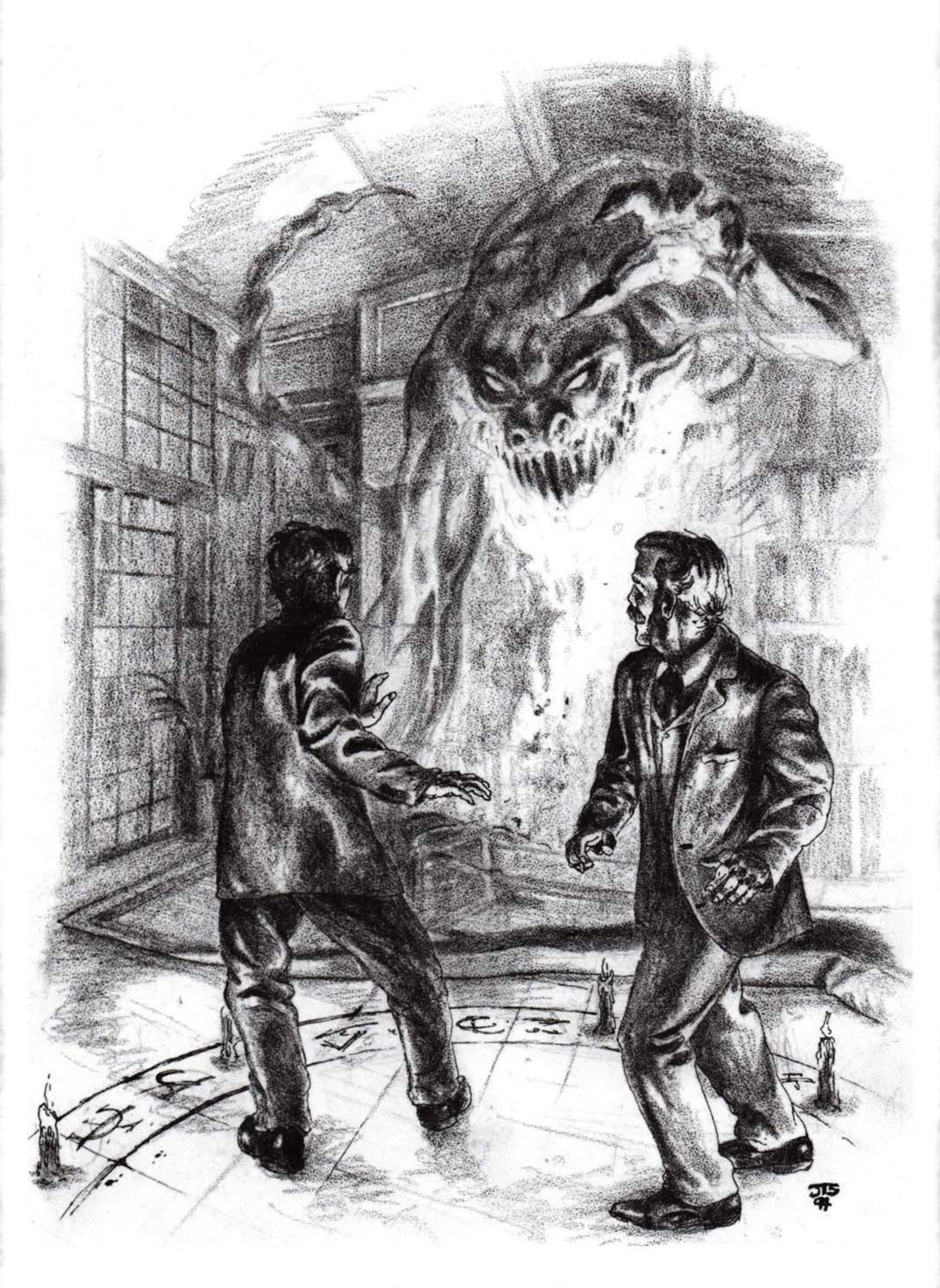
La Vision Spirite permet à une personne de voir le plan astral sans y pénétrer elle-même. On peut aussi détecter des espions astraux ou des esprits malins. Si le Gardien l'accepte, elle peut aussi servir à repérer des champs d'énergie magique, comme des portails ou les lignes de forces naturelles, voire des créatures normalement invisibles (ex. Lloigor ou Vampire Stellaire).

Vision Spirite coûte 2 points de Magie par 5 mn d'utilisation.

Exorcisme

J.W. Brodie-Innes a développé ce rituel pour chasser ce qu'il appelait un "élémentaire vampirique" qui tourmentait sa femme. (Cela a été décrit dans un Parchemin Volant dont il était l'auteur.) Même si certaines portions du rituel sont adaptées du rituel catholique de l'exorcisme, cette version incorpore aussi des éléments cabalistiques et sa pratique n'est pas réservée aux membres du clergé. Il n'est pas efficace dans les cas "normaux" de possession ; par contre, il oblige un Parasite Astral (voir page 53) qui se repaît d'une victime à cesser immédiatement. Si le parasite a été invoqué et contrôlé avec ordre de se nourrir, le rituel met aussi fin au contrôle de l'invocateur. De plus, le parasite ne pourra plus se nourrir de cette même victime pendant un nombre de semaines égal au POU de l'exorciste.

Pour pratiquer ce rituel, l'investigateur doit, d'abord, réaliser les rituels du pentagramme et de l'hexagramme et utiliser, ensuite, la Vision Spirite car il doit voir le parasite visé (la vue du parasite occasionnera sans doute une perte de Santé Mentale). Une fois que le parasite est visible de l'investigateur, ce dernier peut pratiquer le rituel d'exorcisme.



N'appelle jamais qui tu ne peux chasser.

Le rituel d'exorcisme dure cinq minutes et coûte 6 points de Magie. Il occasionne de plus une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Quand le rituel est terminé, un jet de lutte POU contre POU oppose l'investigateur au parasite. Si le parasite résiste, le rituel échoue. Si l'investigateur l'emporte, le parasite doit cesser de se nourrir comme décrit plus haut. Les points de Magie et de Santé Mentale sont perdus quel que soit le résultat.

Soulignons que ce rituel est sans effet sur les parasites qui attaquent un investigateur en combat astral ; il ne fonctionne que contre ceux qui s'en prennent à des victimes du monde réel.

Voyage Astral

Les pouvoirs ésotériques de l'Aube Dorée sont conférés à l'Ordre par les "Chefs Secrets", de puissantes entités qui vivent sur le Plan Astral. Ce plan-ombre existe en parallèle avec notre monde physique. Il est possible de l'observer (voir "Vision Spirite") et même d'y voyager. Les voyageurs peuvent y rencontrer d'autres voyageurs qui sont là pour diverses raisons, y pratiquer des guérisons magiques ou y prendre contact avec certains esprits. L'Ordre tient le voyage astral pour dangereux et dissuade les adeptes les moins expérimentés de s'y risquer.

Le voyage astral, ou projection astrale, est détaillé dans le chapitre "Le Plan Astral" page suivante. Soulignons que l'investigateur ne peut accumuler plus de trois niveaux dans cette capacité, en ce qui concerne l'enseignement de l'Aube Dorée tout au moins.

Invocation et Contrôle d'Esprits Élémentaires

L'Ordre a contacté et baptisé un certain nombre "d'esprits élémentaires" du plan astral et d'autres lieux. Ces esprits sont couramment invoqués pour en obtenir des renseignements ou comme participants des rituels de l'Ordre. Ces invocations ne sont pas toujours réussies même si le résultat est généralement difficile à déterminer.

Comme la plupart des sujets associés au plan astral et à ses résidents, l'invocation et le contrôle des esprits sont jugés extrêmement dangereux par les Chefs Secrets. En fait, rares sont les membres qui se sont vu enseigner ces rituels, hormis les dignitaires de l'Ordre. Dans tous les cas, seuls ceux qui ont appris à créer un pentacle de protection reçoivent ce savoir sensible.

Ces rituels sont assez similaires à leurs équivalents du Mythe et fonctionnent plus ou moins de la même manière. L'Ordre pensait invoquer une variété d'Esprits Élémentaires et Astraux (à qui il donnait des noms tirés des diverses mythologies et systèmes religieux). En fait, ce sortilège d'invocation/contrôle s'adresse à toute une variété de Parasites Astraux (voir "Le Plan Astral" page suivante). Il y a 5 % de risques qu'un Chien de Tindalos soit contacté involontairement par un tel sortilège.

Sauf cet accident, le sortilège ne fonctionne que pour des esprits dont le vrai nom est connu de l'invocateur. L'Ordre connaît plusieurs de ces noms et l'invocation de nouveaux esprits implique nécessairement la connaissance de nouveaux noms. Le sortilège de contrôle n'est pas lié par la même restriction et un esprit qui s'aventurerait de lui-même dans le monde réel peut être contrôlé sans que le sorcier connaisse son nom véritable. Les résidents du plan astral protègent donc jalousement le secret de leur vrai nom.

Soulignons qu'aucun sort Invoquer/Contrôler ne peut être lancé à partir du plan astral.

Invisibilité

Ce rituel dure une journée entière et c'est le plus difficile à réaliser de tout le cursus. En fait, seul Aleister Crowley a jamais prétendu au succès avec ce sortilège. Si le rituel est mené à bien, le sorcier n'est pas réellement invisible, mais simplement ignoré par les témoins.

Il s'agit d'une discipline mentale qui permet au "sorcier" de forcer les autres à l'ignorer. Cela demande une énorme concentration, qui se traduit par une dépense de 1D6 points de Magie par minute où la chose est tentée. Toutes les personnes dotées d'un POU inférieur à celui du sorcier sont incapables de le voir. Si le POU de l'observateur est supérieur à celui du sorcier, celui-ci doit emporter une lutte POU contre POU pour rester invisible. Bien sûr, si le sorcier parle, touche l'observateur, tire un coup de feu ou se fait particulièrement remarquer, l'effet est immédiatement annulé.

Autres pratiques magiques de l'Aube Dorée

Les investigateurs pourraient apprendre d'autres pratiques magiques de l'Aube Dorée, par des membres plus érudits ou grâce à la bibliothèque ésotérique de l'Ordre. Ces possibilités sont laissées à la discrétion du Gardien.

Les membres de l'Ordre avaient, sans aucun doute, accès à d'autres formes de magie, mais il est difficile de dire s'ils en avaient conscience ou s'ils les utilisaient. Mathers prêchait régulièrement contre l'usage de la magie noire et il a même été jusqu'à suspendre les membres accusés de telles pratiques. A.E. Waite, entre tous, a figuré au nombre de ces magiciens noirs et le Dr. Berridge et d'autres ont également été dénoncés pour leurs pratiques malfaisantes de la magie.

Curieusement, cependant, les effets du "Courant de Volonté" si souvent brandi par un Mathers menaçant paraissent bien proches de ceux d'un sort de Flétrissement. Et il semble qu'en 1900, lui et Crowley tentèrent tous deux de s'en prendre aux rebelles d'Isis-Urania par la sorcellerie — sans succès, apparemment

RÉFÉRENCES

Le Plan Astral

par Garrie Hall, Kevin A. Ross et John Tynes

Le plan astral est un plan-ombre parallèle au monde physique. Les constructions, objets, animaux et personnes existant dans le monde réel peuvent être perçus depuis le plan astral sans qu'il y ait pour autant, normalement, interaction possible. Ceux qui sont dans le monde réel ne voient pas les résidents et voyageurs du plan astral, même si certains animaux sont capables de sentir leur présence (ex. : un chat qui crache à une présence invisible). La magie, la Poudre d'Ibn-Ghazi ou un rituel de l'Aube comme la Vision Spirite, peut rendre visible depuis le monde réel quelque chose qui se trouve dans le plan astral.

La meilleure description du plan astral le définit comme un lieu où errent les êtres immatériels. La plupart des voyageurs du plan astral ne peuvent interagir que les uns avec les autres. Il existe bien sûr des natifs de ce royaume ainsi que des êtres qui sont entrés dans le plan astral à partir d'autres mondes. Un bon exemple du fonctionnement du plan astral est apporté par la nouvelle de H.P. Lovecraft "From Beyond" [De l'au-delà] (qui a donné le film *Aux portes de l'au-delà*). Les entités malveillantes de cette histoire nagent autour de nous tous les jours, ignorées de tous, jusqu'à ce que les scientifiques créent une machine capable de les rendre visibles — et vice versa. On peut supposer que la machine montrait aussi d'autres plans que l'astral, mais là n'est pas notre propos.

Voyage Astral

Il est possible à un membre de l'Aube Dorée de projeter son esprit dans le plan astral s'il possède au moins un niveau de Voyage Astral, acheté avec des points de création. Cette opération requiert une heure de méditation et coûte 5 points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale (représentant une perte automatique, pas un jet de SAN). Les êtres humains qui voyagent dans l'astral n'y ont aucune présence physique et n'y existent que par la pure force de leur volonté — tout au moins en ce qui concerne le voyage astral pratiqué dans l'Aube. Le scénario "La pièce au-delà", page 64, présente une autre méthode qui projette le corps physique du sujet dans le plan astral en même temps que son esprit. Ce système est beaucoup plus risqué et n'a jamais été étudié dans l'Aube Dorée. Suivant la méthode de l'Aube Dorée (qui ne diffère guère de la majorité de ce type de pratiques), le corps du voyageur astral reste là où il était quand le voyage astral a commencé, apparemment inconscient. Si le corps est tué pendant que le voyageur est sur le plan astral, il en reste prisonnier pour toujours sauf événement magique inhabituel.

Un investigateur qui entre dans le plan astral se trouve environné d'un brouillard miroitant de pourpre et d'argent. Rien n'est d'abord visible hormis ce brouillard et l'investigateur lui-même. Le corps du voyageur astral apparaît nu, à lui-même comme aux autres, et environné d'un halo lumineux qui semble sourdre de sa peau. Cette lumière est l'aura du voyageur et son éclat dépend de son POU, de ses points de Magie actuels et de son état mental général. L'intensité de cette aura ne pourra jamais être considérée que d'un point de vue dramatique, mais on peut admettre qu'un voyageur sûr de lui, heureux et en bonne santé projette une aura plus forte qu'un voyageur maladif, malheureux et terrorisé. Tous les êtres vivants du plan astral irradient une semblable aura. Les êtres vivants du monde réel en possèdent aussi une, mais elle n'est visible d'un voyageur du plan astral que s'il est capable de percevoir le monde réel (voir ci-après). Normalement, seules les auras des autres esprits sont visibles dans le plan astral.

La magie dans le plan astral

Sauf indication contraire dans la description du sort, aucun sortilège de l'*Appel de Cthulhu* ne peut être jeté dans le plan astral. Ceci est aussi valable pour les sorts Invoquer/Contrôler ou Contacter. Le système magique du jeu impose que le sorcier soit dans le monde réel pour donner pouvoir à ses sortilèges ; le plan astral est plus une manière de percevoir la réalité qu'une réalité en soi. De nouveaux sorts qui fonctionneraient effectivement dans le plan astral peuvent certainement être créés par le Gardien, qu'ils soient des variations de sorts existants ou non, mais ce type de magie devrait rester extrêmement rare.

Les sortilèges jetés sur un voyageur avant son entrée dans le plan astral peuvent continuer de fonctionner ou pas. S'il s'agit d'un sort qui affecte le corps par exemple, il ne doit plus avoir d'effet sur le voyageur ; seule la conscience participe au voyage astral, pas l'enveloppe corporelle.

Terminologie

Dans ce chapitre, le terme *voyageur* désigne un investigateur qui circule dans le plan astral. L'*esprit* désigne tout autre être du plan astral : PNJ voyageurs, natifs du plan astral, etc. Soulignons que cette terminologie n'est utilisée que pour établir plus clairement qui est le personnage joueur et qui ne l'est pas dans les exemples donnés dans ce chapitre. Il ne s'agit pas de la terminologie utilisée par l'Aube Dorée et elle n'est pas utilisée dans ce livre en dehors de ce chapitre. Le sort de l'Aube Dorée Invoquer/Contrôler les Esprits Élémentaires vise spécifiquement les Parasites Astraux (décrits plus loin) et pas "tout autre être du plan astral", ou un esprit tel que défini ici.

Mais il pourrait continuer de s'appliquer au corps du voyageur dans le monde physique pendant tout ce temps.

Soulignons que le plan astral n'est pas en soi réfractaire à la magie ; comme la plupart des magies conçues sur Terre s'y retrouvent coupées de la réalité pour laquelle elles ont été créées, elles ne fonctionnent donc plus. Les capacités magiques innées de créatures extraterrestres (immunité contre les sorts, les dommages, etc.) pourraient continuer d'agir normalement dans le plan astral ; de telles extrêmes sont laissées au jugement du Gardien.

Imposer sa volonté

Imposer sa volonté est fréquemment nécessaire dans le plan astral où divers actions et effets sont conditionnés par cette pratique. Dans le vocabulaire du jeu, imposer sa volonté correspond à un jet de dés de POU x 5, x 3 ou x 1. Le Gardien choisit le multiplicateur en fonction de la difficulté de l'action. De plus, chaque application demande une dépense de points de Magie et expose à une perte éventuelle de points de Santé Mentale, étant donné le caractère surnaturel et perturbant de cette expérience. Si le voyageur rate son jet de POU initial, les points de Magie sont perdus (dépensés dans l'effort), mais il n'y a pas de perte de Santé Mentale (puisque rien d'extraordinaire ne lui est arrivé).

Comme précisé plus haut, le voyageur doit avoir au moins un niveau de Voyage Astral (ou un équivalent) pour accéder au plan astral. Des niveaux supplémentaires peuvent être achetés au même prix. Un second niveau de Voyage Astral permet d'imposer plus facilement — d'un cran — sa volonté : les jets de POU x 1 deviennent des POU x 3, etc. Un troisième niveau en Voyage Astral le rend plus facile de deux crans. Si ce bonus fait que le jet devient encore plus favorable que POU x 5, on considère que c'est un succès automatique. Le joueur doit pourtant toujours lancer les dés : les succès critiques apportent leur bonus habituel et les échecs catastrophiques annulent le succès automatique et se traduisent par les pénalités d'usage.

Santé Mentale

Comme nous allons le voir, presque toutes les activités dans le plan astral sont sanctionnées par une perte de Santé Mentale. Les pertes séparées par un slash (/) appellent un jet de SAN (exemple : perte de 0/1D6 points). Les pertes sans slash sont directement soustraites (exemple : perte de 3 points). (Rappelons qu'une tentative ratée d'imposer sa volonté — échec du jet de POU — ne donne lieu à aucune perte de Santé Mentale et donc à aucun jet de SAN.)

Dans bien des cas, ce n'est plus, comme dans le monde réel, une conséquence de l'horreur et de la terreur. Les pertes de Santé Mentale associées aux activités dans le plan astral représentent plutôt une lente désagrégation du sens de la réalité. Plus un voyageur s'active dans le plan astral et plus il perd le contact avec le monde réel. Le système déjà bien connu des pertes de Santé Mentale permet de simuler cet effet de façon pratique même si la perte de Santé Mentale encourue en voyant, par exemple, un Profond correspond à une expérience très différente.

Les pertes de Santé Mentale qui résultent du voyage astral, de la communication astrale ou du combat astral sont sans effet sur le voyageur tant que ce dernier reste dans le plan astral. Ce n'est qu'à son retour dans le monde réel, quand il retrouve son corps (et son cerveau) que les points de Santé Mentale sont soustraits et les effets subséquents déterminés. (Cela inclut aussi les 1D4 points perdus en entrant dans le plan astral.) Cela signifie donc que si le voyageur, après divers exercices de sa volonté, a perdu 5 points de SAN ou plus, il peut être frappé de folie temporaire quand il regagne son corps et reprend conscience. Même si les pertes ont été provoquées par plusieurs actions, elles s'additionnent pour constituer une seule note présentée au retour. En effet, c'est seulement quand le corps et l'esprit sont réunis que la tension du voyage astral est ressentie par le voyageur. Il apparaît donc que le voyage astral est extrêmement perturbant : imposer sa volonté à de multiples reprises dans le plan astral se traduit, bien souvent, par une folie temporaire du voyageur à son retour dans le monde réel. Le lecteur ne sera donc pas étonné d'apprendre que ceux qui se livrent fréquemment à ce type de voyage sont encore plus susceptibles de démence totale que les lecteurs assidus d'ouvrages interdits.

Les pertes "normales" de Santé Mentale — provoquées par la vue d'une créature située dans le plan astral ou le monde réel — sont traitées immédiatement selon les règles habituelles. Seules les pertes de Santé Mentale subies en imposant sa volonté ou liées à cette activité sont soumises à cet effet retard. Il revient au Gardien d'annoncer si une perte de Santé Mentale doit être immédiatement comptabilisée ou repoussée jusqu'au retour à la réalité.

Si un voyageur est frappé d'une folie temporaire ou de durée indéterminée alors qu'il est dans le plan astral, il réintègre immédiatement son corps et le voyage astral cesse. Bien sûr, cela déclenche aussi la soustraction des pertes de SAN qui avaient éventuellement été repoussées jusqu'au retour dans le corps.

Si un voyageur est frappé de folie permanente alors qu'il est dans le plan astral, il est perdu pour toujours. Le corps entre en catatonie et le sujet ne reprend jamais conscience.

Les voyageurs déjà affectés par une folie temporaire ou de durée indéterminée peuvent entrer dans le plan astral normalement s'ils sont encore suffisamment cohérents pour suivre la procédure. S'ils subissent d'autres pertes de SAN pendant qu'ils sont sur le plan astral et que celles-ci provoquent une autre folie temporaire ou de durée indéterminée, ils sont à nouveau renvoyés dans leur corps.

Les voyageurs frappés de folie permanente peuvent entrer normalement dans le plan astral et y pratiquer toutes les activités habituelles si, encore une fois, leur démence leur permet de suivre la procédure nécessaire. Bien sûr, ces malheureux individus font d'excellents voyageurs astraux quand ils ne sont pas trop occupés à parler à leur doigt ou hurler à la lune. C'est une autre des raisons à l'appui du système des pertes de SAN associé aux activités astrales : le voyageur perd de plus en plus le contact avec la réalité pour se rapprocher de la réalité du plan astral. La folie permanente, c'est l'accès libre au plan astral — le voyageur dément n'a plus rien à perdre.

Plan astral et déplacement

Un voyageur peut se déplacer librement dans le plan astral, mais son mouvement diffère de ce qu'il peut attendre. Le plan astral n'est pas un espace physique ; mieux vaut le décrire comme un espace de perception où il n'y a nulle destination, ni terres ni relief ni repères. Il s'agit plus d'un état d'existence que d'un lieu. D'une manière générale, vous ne pouvez vous trouver qu'en deux endroits dans le plan astral : seul, ou à proximité d'un ou plusieurs autres esprits.

La "proximité" demande alors à être définie. Imaginez que vous pouvez vous téléporter dans la tente d'un cirque de l'autre côté de la ville. Vous arrivez juste à côté du dompteur. Vous marchez pour quitter le dompteur vers la sortie de la tente. Vous êtes donc de plus en plus loin du dompteur, mais vous êtes toujours dans la tente. Si vous passez le seuil, vous n'êtes plus dans la tente. Dans l'astral, vous vous *déplacez* vers le dompteur et vous êtes à *proximité* du dompteur — la tente du cirque représente la proximité. Vous voyez alors le dompteur se tenir devant vous. Vous pouvez vous en éloigner ou vous en rapprocher, mais la distance n'est pas importante ; vous êtes toujours à proximité du dompteur — vous êtes toujours dans la tente du cirque. Pour quitter complètement le dompteur vous devez vous *déplacer* vers un autre endroit : la proximité d'un autre esprit par exemple, ou un endroit où vous serez seul.

Le déplacement dans le plan astral repose entièrement sur la volonté du voyageur. Deux formes de mouvement sont possibles : le **voyage progressif** et le **voyage instantané**. Le voyage progressif est équivalent à la marche dans le monde réel en ce sens qu'il s'agit d'un déplacement continu d'un endroit à un autre. Le voyage instantané correspond à une téléportation puisque vous disparaissez d'un endroit pour immédiatement apparaître ailleurs. Si l'on reprend l'analogie de la tente du cirque, le voyage progressif correspond au déplacement dans la tente à proximité du dompteur et le voyage instantané à l'arrivée ou au départ de cette tente. Vous *pouvez* sortir de la tente par un voyage progressif si vous vous éloignez du dompteur à une telle distance que vous ne le voyez plus et qu'il n'y a donc plus proximité. Cette distance est d'environ 100 mètres.

Dans le plan astral, un voyageur ne se déplace que pour rejoindre la proximité d'un autre esprit (ou pour examiner le monde réel, comme décrit plus loin). Cela ne peut être fait que par un voyage instantané ; le voyage progressif n'a pas de sens sans un point de référence, constitué généralement par un autre esprit. Le déplacement par rapport à des repères du monde réel est traité dans un chapitre ultérieur ("Monde Réel et Déplacement") ; ce chapitre s'intéresse plutôt aux repères habituels du plan astral : les autres esprits.

Voyage instantané

À son entrée dans le plan astral, le voyageur est seul, à proximité d'aucun esprit. Il peut se déplacer vers un autre esprit par un voyage instantané en imposant sa volonté. La difficulté de la chose est variable. Se rendre à proximité d'une personne bien connue du voyageur ("Je veux rejoindre Ezekiel.") est un **déplacement simple** qui demande un jet de POU x 5 et coûte 1 point de Magie et 0/1 point de Santé Mentale. Se rendre à proximité de quelqu'un qu'on ne connaît pas, ou mal, personnellement ("Je veux rejoindre le parasite astral qui vampirise Élisabeth.") est un **déplacement difficile** qui demande un jet de POU x 3 et coûte 3 points de Magie et 0/1D3 points de SAN. Se rendre à proximité d'un inconnu ("Je veux rejoindre un esprit quelconque.") est un **déplacement complexe** qui demande un jet de POU x 1 et coûte 5 points de Magie et 1/1D6 points de SAN.

Comme toujours quand il impose sa volonté, le voyageur qui rate le jet de POU de son voyage instantané perd les points de Magie, mais pas ceux de Santé Mentale ; la tentative de déplacement échoue. Un succès critique (01-05) à son jet de déplacement signifie que le voyage réussit et qu'il n'y a aucune perte de SAN, mais dépense normale de points de Magie. Un échec critique (96-00) signifie que le voyageur rate son déplacement, dépense normalement ses points de Magie et subit la perte de SAN maximum prévue. Quand le voyageur échoue dans une tentative de déplacement, il peut recommencer aussitôt s'il le désire.

Voyage progressif

Une fois que le voyageur est à proximité d'un autre esprit ou de tout autre point de référence, il peut utiliser le voyage progressif, pour s'éloigner ou se rapprocher de celui-ci comme il l'entend, avec un **Déplacement** de POU x 2. La distance se comporte comme sur Terre : les autres esprits apparaissent plus petits quand ils s'éloignent, etc. Elle n'affecte pas le combat ou la communication. Tant que deux esprits sont à proximité, ils peuvent entrer en combat ou en communication. La distance entre le voyageur et l'esprit est en fait juste une question de perception ; elle n'a aucune base réelle. Ou vous êtes à proximité de quelqu'un, ou vous ne l'êtes pas.

Pour quitter la proximité d'un esprit, le voyageur peut se servir du voyage instantané afin de rejoindre la proximité d'un autre esprit ou simplement se retrouver seul. Il peut aussi se servir du voyage progressif et s'éloigner jusqu'à n'être plus à proximité de l'autre esprit ; ce "suffisamment" signifie, sur le plan astral, cent mètres. Encore une fois, ce mouvement progressif se fait avec un **Déplacement** de POU x 2. Si un voyageur lent essaie de fuir un esprit rapide par un voyage progressif, il ne peut jamais sortir de la proximité de l'esprit rapide et doit recourir au voyage instantané pour lui échapper.

Communication dans le plan astral

Un être dans le plan astral peut communiquer avec tout esprit à proximité (proximité telle que définie plus avant) quelle que soit l'espèce, la langue, etc. Il s'agit d'une communication strictement mentale. Le seul facteur limitatif est le niveau de communication dont est normalement capable l'esprit considéré. De nombreux résidents du plan astral ne sont dotés que d'une intelligence minimale et les pensées qu'ils transmettent ne

concernent jamais que la nourriture, la reproduction et le danger. D'autres peuvent être si éloignés de l'esprit humain que seuls les concepts les plus simples peuvent être partagés. Soulignons aussi que certaines créatures refusent tout simplement de communiquer alors qu'elles sont conscientes des tentatives qui les visent et les comprennent parfaitement.

Une chose qu'aucun *natif* du plan astral ne fera jamais sans précaution est de révéler son nom. Le sortilège de l'Aube Dorée, Invoquer un Esprit Élémentaire, est un exemple de sort qui, pour fonctionner, nécessite de connaître le nom d'un être particulier. Connaître le nom d'un être donne un certain pouvoir sur lui. C'est pourquoi, la plupart des créatures refusent de livrer leur nom (quand elles sont d'intelligence faible) ou, quand elles sont plus intelligentes, se servent d'un "nom de voyage", une sorte de surnom sous lequel elles se font connaître, mais qui ne confère aucun pouvoir sur elles. Rappelons que le sortilège Contrôler un Esprit Élémentaire ne nécessite pas le nom de l'esprit ; il peut être jeté sur tout être astral qui se trouve en présence du sorcier. Malheureusement, Invoquer comme Contrôler ne peut se faire qu'à partir du monde réel, pas du plan astral. Le caractère universel du sort Contrôler ne présente donc d'intérêt que dans les cas rares d'êtres existants à la fois dans le plan astral et le monde réel.

Actuellement, Invoquer un Esprit Élémentaire est le seul sort du jeu qui nécessite de connaître le véritable nom de la cible (encore que la connaissance du nom facilite le voyage et la communication dans le plan astral). D'autres sorts de ce type sont certainement envisageables ; ils peuvent être créés par le Gardien ou même conçus par des investigateurs de l'Aube Dorée. Le nom d'un être qui n'est pas natif du plan astral ne confère généralement aucun pouvoir particulier à ceux qui le connaissent ; dans le monde réel, les noms des gens sont utilisés si couramment que leur pouvoir se dilue et s'évapore.

Périls du plan astral

La projection astrale n'est pas sans danger. Les autres voyageurs astraux, humains ou pas, peuvent se montrer inamicaux quand on les rencontre. De plus, ce plan est habité par des entités parasitaires qui se repaissent des imprudents. Dans le monde matériel, le corps inconscient du voyageur est sans défense contre les attaques physiques.

Parasites Astraux, race inférieure indépendante

"Des formes indescriptibles, vivantes sans l'être, se mêlaient en un ensemble repoussant ; chaque élément connu était colonisé par des populations entières d'entités inconnues… Parmi ces objets vivants, il se trouvait surtout des monstruosités liquides ou gélatineuses qui tremblotaient mollement au rythme des vibrations de la machine. Il y en avait une profusion abominable et, à ma grande horreur, je vis qu'elles se chevauchaient, qu'elles étaient à demi fluides et capables de se traverser l'une l'autre et de traverser ce que nous savions solide. Ces choses ne restaient jamais immobiles, mais semblaient flotter, çà et là, dans quelque but malveillant. Parfois il semblait qu'elles s'entre-dévoraient, l'attaquant se jetant sur sa victime qui disparaissait instantanément."

- H.P. Lovecraft, "De l'au-delà"

PARASITES ASTRAUX,
race inférieure indépendante

INT 3D6 POU 4D6
Déplacement égal au POU x 2
PV égaux aux points de Magie
Armes : Combat astral.
Armure : Vulnérable uniquement au combat astral et aux sorts.
Sortilèges : Un parasite astral d'une INT de 14 et + peut connaître 1D4 sorts.
Perte de SAN : Dépend de la forme ; généralement comprise entre 0/1D3 et 1/1D6 points.

Un parasite astral n'a pas de forme propre ; il en change constamment suivant son humeur du moment. À l'occasion, certains spécimens d'intelligence supérieure caricaturent une personne connue de l'observateur pour désorienter ainsi leur source de nourriture potentielle. Divers exemples de variétés de parasites astraux sont présentés dans le scénario "La pièce au-delà".

Quand il a été invoqué et dûment contrôlé, le parasite peut recevoir l'ordre de s'attaquer à une victime spécifique. (S'il est invoqué sur le plan matériel, mais pas contrôlé, le parasite s'en prend au sorcier.) Suivant ses goûts, il oppose son POU à la FOR, CON, INT ou POU de la victime ; s'il l'emporte, il vampirise 1D3 points de la caractéristique visée. POU est la caractéristique la plus recherchée, mais les préférences diffèrent suivant les parasites. Le parasite recommence à se nourrir toutes les 4 à 8 heures, jusqu'à ce que la victime soit morte ou jusqu'à ce qu'il soit chassé d'une manière ou d'une autre. (Cela se produit dans le scénario "Sheela-na-gig").

La victime de tels appétits montre des symptômes qui dépendent de la caractéristique vampirisée, mais ne peut être guérie par la médecine conventionnelle. Seule l'utilisation d'un talisman de Conjuration peut la sauver ou l'intervention en astral d'un ami qui la débarrassera du parasite (les parasites invoqués existent aussi bien sur le plan astral que dans le monde réel).

Les parasites astraux ne sont normalement visibles que depuis le plan astral. Ceux qui ont été invoqués dans le monde réel peuvent être visualisés en utilisant la Poudre d'Ibn-Ghazi ou toute autre magie du même type, y compris le sortilège de Vision Spirite de l'Aube Dorée. Cela ne fonctionne que pendant l'ancrage du parasite dans le monde réel.

La nouvelle d'H.P. Lovecraft, "De l'au-delà", décrit une étrange expérience qui permet à des personnes du monde réel de coexister dans le plan astral (même s'il n'est pas appelé ainsi dans la nouvelle). Les Gardiens qui souhaitent se faire une meilleure idée du plan astral devraient la lire.

De fait, chaque fois qu'il y a entrée dans le plan astral, il existe 5 % de risques pour qu'un Chien de Tindalos détecte le voyageur et le suive jusqu'à son retour dans le plan matériel. D'autres êtres du Mythe peuvent très bien se rencontrer aussi sur le plan astral. L'intérêt marqué des Mi-Go pour la science interdimensionnelle rend leur rencontre plausible. Les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs existent certainement autant dans le monde réel que sur le plan astral, étant donné leur compréhension supérieure du cosmos. Cela va sans dire, un investigateur expérimenté qui utilise le voyage astral pour aller là où se trouve Cthulhu en souffrira toutes les conséquences.

Un des périls les plus communs de la projection astrale est une créature appelée parasite astral. Ces créatures existent sous de nombreuses formes. Naturellement attirées par les autres présences du plan astral, elles s'en nourrissent, particulièrement si celles-ci ne représentent pas une menace notable (comme un naïf voyageur humain). Un voyageur sur le plan astral rencontre un parasite astral quand le Gardien le désire ou quand son joueur rate un jet de Chance. Ce dernier ne devrait être demandé qu'une fois pour chaque passage dans le plan astral. Un jet raté signifie qu'un parasite astral remarque le voyageur et décide de le rejoindre. Ces créatures partagent cette capacité à "remarquer" les autres voyageurs avec les Chiens de Tindalos et probablement d'autres encore — les humains, eux, en sont parfaitement incapables.

Combat dans le plan astral

Le combat ne peut avoir lieu qu'entre deux voyageurs/esprits qui sont à proximité l'un de l'autre, ce qui signifie qu'au moins un d'entre eux a décidé de rejoindre la proximité de l'autre. Sur le plan astral, il n'existe plus que deux caractéristiques : INT et POU. Les points de Magie jouent le rôle des points de Vie. Le combattant d'INT plus élevée a l'initiative, le combat étant simultané si les INT sont égales. Le combat peut être évité si un des deux combattants se sert du voyage astral pour gagner immédiatement une autre position. Dans ce cas, l'adversaire peut choisir de rejoindre le fuyard pour poursuivre le combat ; ce déplacement répond aux règles habituelles sur les déplacements simples, difficiles ou complexes. (Suivre un combattant jusque-là inconnu est un déplacement complexe.) Un combattant peut fuir le combat seulement si son INT est supérieure et qu'il agit en premier. S'il agit en second, il doit d'abord subir l'attaque de son adversaire avant de fuir. Cela se déroule comme un combat normal.

Le combat astral est une simple lutte POU contre POU sur la Table de Résistance ; le jet de dés revient au défenseur. Les deux combattants peuvent attaquer dans le même round. Quand le joueur du défenseur rate son jet de résistance, il perd 1D3 points de Magie et 0/1 point de SAN ; aucun s'il le réussit. Le combat continue jusqu'à ce qu'un des combattants quitte le plan astral ou qu'il soit réduit à 0 point de Magie. Si le jet du défenseur est un échec catastrophique (96-00), ce dernier perd automatiquement 3 points de Magie ; si c'est une réussite critique, il n'en perd aucun et peut tenter immédiatement, sans tenir compte de son initiative normale, de voyager vers un autre point pour quitter le combat. Bien sûr, une poursuite est toujours possible.

Des entités engagées dans un combat astral semblent bel et bien se donner des coups ; ces coups symbolisent le combat psychique qui oppose les adversaires, mais cela reste purement visuel et sans effet sur le jeu. Les humains peuvent frapper de leurs pieds ou de leurs poings, les parasites astraux déchirer à belles dents, etc. Il est inutile d'entrer dans ces détails si ce n'est pour le motif dramatique.

Exemple de combat astral

Lydia rôde dans le plan astral pour surveiller les abominables activités d'un culte dans Hyde Park. Le Gardien trouve qu'elle y reste bien longtemps et demande un jet de Chance. Le joueur de Lydia rate ce tirage et peu de temps après, un parasite astral se présente (celui-là est particulièrement dangereux avec un POU de 19 et une perte de SAN associée de 0/1D6 points). Lydia est dans le plan astral depuis un certain temps et elle a déjà imposé sa volonté à plusieurs reprises ; elle possède actuellement 7 points de Magie et perdra 6 points de SAN à son retour dans son corps. Elle réussit son jet de Santé Mentale quand elle voit le parasite et ne perd donc pas d'autres points de SAN.

Le parasite, avec un Déplacement de 38, est nettement plus rapide que Lydia. Celle-ci ne peut pas le distancer par un voyage progressif ; son choix se limite donc à trois possibilités. Elle peut d'abord essayer de voyager instantanément vers un autre point ; il lui faut alors imposer sa volonté et donc perdre des points de Magie, et peut-être des points de SAN. Elle peut aussi réintégrer gratuitement son corps dans le monde réel — mais ses pertes de Santé Mentale totalisent 6 points, ce qui peut avoir certaines conséquences graves quand elle retrouvera son corps. Ou, enfin, elle a la possibilité d'engager le combat. Lydia n'a guère d'expérience du combat astral et n'imagine pas que le parasite astral peut être aussi puissant. Elle ne réalise pas que son aura très brillante correspond à un POU supérieur et choisit donc le combat.

Premier round : l'INT de Lydia, 14, l'emporte sur celle du parasite, 12, et elle commence donc. Elle attaque ; son 16 de POU s'oppose au 19 du parasite, ce qui donne à ce dernier 65 % de chances de résister ; il y parvient. Le parasite attaque à son tour Lydia qui doit faire 35 ou moins pour résister ; elle échoue et perd 2 points de Magie, ce qui lui en laisse 5.

Second round : Lydia attaque à nouveau ; le parasite obtient un 85 et a le dessous. Il perd 2 points de magie ce qui lui en laisse 17. Le parasite attaque et Lydia tire un échec catastrophique, ce qui lui coûte 3 points de Magie et la ramène à 2. Elle doit se décider ; si elle perd 2 points supplémentaires, elle est renvoyée, inconsciente, dans son corps. Lydia préfère arrêter le combat et se réfugie dans son corps où elle se retrouve consciente, mais de justesse. Son joueur rate son jet de POU x 5 et son corps est marqué de contusions et entailles pour un total de 2 points de Vie. Ayant déjà perdu 6 points de Santé Mentale, elle devra rater un jet d'Idée pour éviter une folie temporaire.

Si ses points de Magie sont réduits à 0 et qu'elle n'a pas de corps matériel à réintégrer, la forme astrale est morte. Quant à l'esprit du voyageur astral, il retrouve immédiatement son corps dans le monde réel, inconscient puisqu'il a 0 point de Magie.

De retour dans son corps (volontairement ou après sa défaite), le voyageur fait un jet de POU x 5. Une réussite indique qu'aucun dommage physique ne résulte du combat astral. Un échec signifie que son corps a reçu des blessures en rapport avec sa perception des attaques subies en combat astral (contusions, morsures, etc.). Les points de Vie correspondants sont égaux à un tiers des points de Magie perdus dans le combat astral. Si le jet de POU est un 96-00, le voyageur a eu une crise cardiaque ou une attaque (l'une ou l'autre à 50 % de chance). Son joueur doit alors faire un jet de CON x 5 : une réussite se traduit par la perte de 1D6 CON pour une crise cardiaque et de 2D6 DEX pour une attaque ; un échec indique qu'il est mort. (Cette règle sur les échecs catastrophiques du jet de CON ne concerne bien sûr que ceux justifiés par un combat astral, pas tous les jets de CON en général.)

Perception du monde réel

Le voyageur peut percevoir le monde réel pendant qu'il est sur le plan astral. Cela demande un jet sous POU x 5, 1 point de Magie et 0/1 point de SAN. Le résultat est une étrange double vue : le brouillard miroitant ne disparaît pas, mais le monde réel existe, translucide, à l'intérieur de la brume. Seul le voyageur bénéficie de cette vision, pas ceux qui sont avec lui. Si ceux-ci veulent voir la même chose, ils doivent recourir au même moyen.

Cette translucidité du monde réel ne s'applique qu'aux éléments du plan astral, pas à ceux du monde réel. Exemple : imaginons que deux voyageurs astraux se tiennent à quelques mètres l'un de l'autre. L'un d'entre eux perçoit le monde réel dans lequel un mur se trouve directement devant lui. Il peut voir l'autre voyageur à travers le mur, mais il ne peut pas voir ce qui se trouve de l'autre côté de ce mur dans le monde réel.

Soulignons que le "monde réel" est le monde d'origine du voyageur. De nombreux plans d'existence et même d'autres planètes peuvent être atteints à partir du plan astral, mais ils ne sont pas facilement perceptibles par les êtres qui n'en sont pas originaires. Les humains de la Terre, par exemple, pourraient certainement voyager par l'astral jusqu'à la lune ou peut-être d'autres planètes de notre système solaire, mais cela représenterait un exercice de volonté fantastique et demanderait des mois d'étude et de préparation. De même, des sorciers humains dotés de contacts extraterrestres ont sans doute étudié d'autres plans ou royaumes lointains et s'y sont rendus en voyage astral, mais il s'agit là d'une pratique digne d'un maître magicien. Symétriquement, les entités originaires du plan astral ou d'autres mondes ne sauraient percevoir la Terre qu'avec les plus grandes difficultés, à moins de la connaître par ailleurs.

Une fois établie, cette perception du monde réel ne cesse que si le voyageur le désire ou si un événement vient gravement perturber sa concentration, comme un combat astral. (Ni la communication astrale ni même la communication avec le monde réel ne représente une gêne à cette perception.) Soulignons que cette perception passe uniquement par la vue ; le voyageur astral ne peut pas sentir, goûter ou palper le monde réel.

Quand un voyageur commence à percevoir le monde réel, il voit d'abord l'endroit où se trouve son corps. Percevoir d'autres endroits ou personnes demande un voyage astral.

Monde réel et déplacement

Le déplacement dans le monde réel perçu est entièrement dirigé par la volonté du voyageur. Le voyage progressif et le voyage instantané (tels que décrits plus avant) sont possibles.

Le voyage progressif ne coûte rien. Le voyageur se contente de dériver dans le plan astral et sa vue du monde réel se déplace de même. N'étant pas réellement présent, il peut traverser les bâtiments, les montagnes, les gens et autres ; le voyage progressif ne connaît pas d'obstacles. Le **Déplacement** du voyageur vaut alors POU x 2.

Le voyage instantané permet au voyageur de gagner tout point désiré du monde réel perçu. Ce déplacement

Le monde réel et les esprits

Quand le voyageur se trouve à proximité d'un esprit alors qu'il perçoit le monde réel, il est sujet à un paradoxe apparent : le déplacement du voyageur dans le monde réel tel qu'il le perçoit est indépendant de son déplacement par rapport à cet autre esprit. Le voyageur peut, dans le monde réel qu'il perçoit, quitter le point A pour rejoindre le point B puis gagner ensuite la proximité d'un autre esprit *sans* quitter le point B du monde réel perçu. Ces deux formes de mouvement semblent assez différentes, mais toutes deux reposent en fait sur la même base : le mouvement astral repose sur la perception et est entièrement personnel. Si vous êtes au point A dans le monde réel perçu et qu'un autre esprit se trouve au point B dans le monde réel perçu, vous pouvez rejoindre cet autre esprit. Vous serez toujours au point A, et l'autre esprit toujours au point B, mais vous serez aussi ensemble. Le fait est que vous voyez le point A alors que l'autre esprit voit le point B, mais les perceptions du monde réel de chaque voyageur sont personnelles et ne sont donc pas partagées ; aucun des deux ne peut savoir où l'autre se trouve dans le monde réel perçu. Il n'y a en fait aucun paradoxe même si le principe n'est pas facile à saisir.

Vous n'êtes jamais à proximité d'un autre esprit dans le plan astral à moins que vous ou l'esprit ne l'ayez voulu. Vous ne tombez jamais sur quelqu'un par hasard. Vous pourriez errer pendant un siècle dans le plan astral sans jamais y voir personne, à moins que vous ou un autre esprit ne décidiez de vous rencontrer. Tant qu'aucune partie ne recherche le contact, le voyageur astral circule toujours seul. Il n'y a pas d'horizon, ni de signes lointains d'une présence. Ou vous êtes avec quelqu'un, ou vous ne l'êtes pas ; votre perception du monde réel n'a rien à voir à l'affaire.

Exemple de voyage astral

Lydia (POU 16) entre dans le plan astral au prix de 5 points de Magie et de 3 points de SAN. Elle a l'intention de visiter plusieurs lieux du monde réel sous sa forme astrale. Elle commence d'abord par visualiser le monde réel. Elle réussit son jet sous POU x 5 et perd 1 point de Magie ; elle rate son jet de Santé Mentale et perd 1 point de SAN (bilan provisoire : 6 points de Magie, 4 points de SAN). Ayant réussi à percevoir le monde réel, elle peut visiter sa maison et ce qui l'entoure assez rapidement (son POU de 16 lui confère un Déplacement de 32). Mais Lydia a autre chose à faire : elle doit voyager jusqu'à la maison d'un ami pour vérifier qu'il n'est pas en danger. Le Gardien décide qu'il s'agit d'un déplacement simple, ce qui donne lieu à un jet sous POU x 5 (que Lydia réussit sans problème) et coûte 1 point de Magie. Elle réussit son jet de Santé Mentale et ne perd aucun point supplémentaire (bilan : 7 points de Magie, 4 points de SAN).

Elle arrive instantanément dans la maison et s'y déplace pour découvrir que son ami n'est pas chez lui. Inquiète, elle décide de rejoindre le temple d'un groupe de sectateurs qui ont proféré des menaces à l'encontre de son ami. Elle n'a été là-bas que deux fois et le Gardien décrète qu'il s'agit d'un déplacement difficile. Lydia rate son jet de POU x 3. Elle perd 3 points de Magie, mais n'a pas à faire de jet de Santé Mentale (bilan : 10 points de Magie, 4 points de SAN).

Découragée, elle se résigne à rejoindre son ami où qu'il soit ; le Gardien décide qu'il s'agit d'un déplacement simple. Elle fait donc un jet de POU x 5 (réussi) et perd 1 point de Magie. Elle rate son jet de Santé Mentale et perd 1 point de SAN (bilan : 11 points de Magie, 5 points de SAN). Elle se retrouve dans une boutique de livres rares où son ami marchande avec le propriétaire un recueil de poésie grecque.

(Si elle n'avait pas décidé si vite que les sectateurs étaient responsables, Lydia aurait pu commencer par rejoindre son ami où qu'il soit sans essayer d'abord de se rendre au temple. Si son ami avait bel et bien été capturé par les sectateurs et détenu dans le temple, elle s'y serait retrouvée tout de même sans avoir à réussir un jet plus difficile ou à payer le prix fort en points de Magie.)

Quand elle quitte le plan astral pour réintégrer son corps, Lydia a perdu 11 points de Magie et 5 points de SAN. Les pertes de Santé Mentale sont immédiatement prises en compte et Lydia doit faire un jet d'Idée. Elle le réussit, malheureusement, et se trouve frappée d'une folie temporaire pendant quelques rounds.

Son collègue Michael — qui était resté dans la pièce avec elle pendant son voyage dans le plan astral — la voit qui ouvre les yeux et qui commence à regarder autour d'elle, essoufflée et désorientée. Il ne lui faut guère de temps pour reprendre ses sens, mais les dés auraient pu décider d'une toute autre durée et la panique aurait pu la rendre incohérente pendant plusieurs jours.

est instantané, mais sa difficulté dépend du lieu souhaité. Gagner la maison longuement fréquentée d'un ami, par exemple (ou tout autre lieu où se trouve actuellement un ami proche) est un **déplacement simple** qui demande un jet de POU x 5 et coûte 1 point de Magie et 0/1 point de Santé Mentale. Retrouver un bâtiment que l'on a déjà visité à plusieurs reprises est un **déplacement difficile** qui demande un jet de POU x 3 et coûte 3 points de Magie et 0/1D3 points de SAN. Se rendre dans un lieu connu et étudié, mais jamais visité est un **déplacement complexe** qui demande un jet de POU x 1 et coûte 5 points de Magie et 1/1D6 points de SAN. Se rendre dans un endroit méconnu (comme R'lyeh) n'est pas possible sans longues études et préparations préalables qui viseront à donner au voyageur une connaissance du lieu aussi grande que possible. On obtiendra alors au mieux un déplacement complexe.

Comme toujours quand il impose sa volonté, le voyageur qui rate le jet de POU perd ses points de Magie, mais pas ceux de Santé Mentale. Un succès critique (01-05) à son jet de déplacement indique qu'il n'y a aucune perte de SAN, mais dépense normale des points de Magie. Un échec catastrophique (96-00) signifie que le voyageur rate son déplacement, dépense normalement ses points de Magie et subit la perte de SAN maximum prévue.

Soulignons que le voyageur peut choisir aussi bien de rejoindre une personne qu'un lieu. Par contre, les objets ne constituent pas un but de voyage — seuls les lieux physiques et les personnes possèdent la résonance astrale nécessaire. À moins que le Gardien n'en décide autrement, aucun objet n'a suffisamment d'aura ou de résonance pour être visé. Divers objets magiques ou dotés d'une importance occulte pourraient rendre la chose possible, de même que certains articles suscitant un fort attachement sentimental (objets transmis de génération en génération, etc.).

Communication avec le monde réel

Le voyageur astral, qui peut communiquer avec les occupants du plan astral, a aussi la possibilité d'envoyer un message à ceux du monde réel. Pour cela, il doit percevoir le monde réel et même se trouver à quelques mètres de l'être avec lequel il souhaite communiquer (dans le cadre de sa perception du monde réel). Une fois ces conditions réunies, la communication s'établit en deux étapes. Soulignons qu'il s'agit d'une communication à sens unique. On ne peut recevoir de réponses par le même biais, mais un destinataire averti pourra écrire ses réponses sur un bout de papier et le voyageur les lira grâce à sa perception du monde réel.

Tout d'abord, le voyageur astral doit intimer à la cible le **sentiment d'une présence**, lui faire comprendre qu'une conscience est là qui essaie de communiquer avec elle. Une cible qui connaît le voyageur reconnaîtra immédiatement de quelle présence il s'agit quoiqu'une cible puisse douter d'elle-même si elle ne sait rien du voyage astral ou de communications semblables. Un étranger n'aura aucune idée sur la nature de la présence et pensera certainement à une hallucination ou à un fantôme. Donner à la cible le sentiment

Exemple de communication astrale

Pendant une de ses excursions malavisées dans le plan astral, Lydia est approchée par un être de lumière qui ne ressemble à rien de connu sur Terre. Elle essaie de communiquer avec lui et lui explique qu'elle ne lui veut aucun mal. L'être la regarde pendant un moment, semble comprendre mais communiquer ne l'intéresse pas ; il s'en va.

Plus tard, elle décide d'envoyer un message à son collègue, Michael, à propos du terrible rituel qui se déroule dans le monde réel et qu'elle a pu observer depuis une place privilégiée dans le plan astral ; Michael est un collègue mais pas un ami proche : le Gardien décide que la communication est difficile. Lydia doit d'abord intimer à Michael le sentiment de sa présence. Elle réussit le jet sous POU x 3 et perd 3 points de Magie et 2 points de SAN. Elle doit ensuite faire passer son message à la cible. Elle réussit largement le jet sous POU x 5 et son POU de 16 lui donne droit à trois phrases courtes et simples.

Lydia transmet par télépathie ce qui suit à Michael : “Michael, le Culte du Dragon sacrifie une victime à Hyde Park ! Ils essaient d'Invoquer un être élémentaire. Ils utiliseront cet être pour attaquer la Chambre des Lords.” Le Gardien juge le message acceptable. Ainsi alerté, Michael envoie son cocher réunir ses autres compagnons pendant que Lydia reste dans le plan astral pour avertir le groupe des actions du culte.

d'une présence demande d'imposer sa volonté et la difficulté de cet effort dépend de l'intimité du voyageur avec la cible. Avec un amant, un ami proche ou un membre de la famille, s'établit une **communication simple** qui exige un jet de POU x 5 et coûte 1 point de Magie et 0/1 point de Santé Mentale. Avec un collègue de travail ou tout autre relation amicale, il y a **communication difficile**, d'où un jet de POU x 3 et un coût de 3 points de Magie et 0/1D3 points de SAN. Avec une vague relation ou un étranger, il y a **communication complexe** : jet de POU x 1 et perte de 5 points de Magie et 1/1D6 points de SAN. Évidemment, le voyageur qui rate le jet de POU perd ses points de Magie, mais pas ceux de Santé Mentale.

Le voyageur peut ensuite essayer de **faire passer un message** à la cible par télépathie, ce qui demande de réussir un jet de POU x 5. Ce message doit être constitué de phrases brèves, une phrase brève pour chaque 5 points de POU du voyageur. Le Gardien décide si le message est bien approprié. Tant que les joueurs n'abusent pas du système, la censure n'est pas nécessaire. Un voyageur avec 13 de POU peut, par exemple, transmettre : “Quittez la maison immédiatement. Votre vie est en danger.” Si le jet de POU x 5 est raté, la cible ressent bien une présence et sait que celle-ci a tenté un contact, mais rien de plus. Après un tel échec, le voyageur ne peut tenter une seconde communication qu'après un nombre de minutes égal à 20 moins son POU. Il doit alors recommencer tout le processus depuis le début, mais bénéficie d'un bonus à tous ses multiplicateurs — la tentative initiale se fait donc à POU x 6, POU x 4 ou POU x 2. La transmission du message ne coûte aucun point de Magie ou de Santé Mentale.

Le Gardien est libre de faire intervenir les modificateurs qu'il juge appropriés. Si la cible attend une communication ou si elle est particulièrement réceptive pour toute autre raison (elle participe à une séance de spiritisme ou elle est endormie), alors les jets peuvent aussi recevoir le bonus d'un cran indiqué ci-dessus. De même, si la cible est très occupée, distraite ou peu réceptive (au milieu d'une poursuite, par exemple, ou sous sédatifs), le Gardien peut décider de baisser les multiplicateurs des jets de communication.

R É F É R E N C E S

Le Roi passé et à venir

par Garrie Hall, Kevin A. Ross et John Tynes

Ce livret contient, en plus des informations développées jusqu'ici, quatre scénarios pour une campagne de l'Aube Dorée. Deux d'entre eux (“L'enfer est sans colère” et “Sheela-na-gig”) sont liés à un conte bien étrange : le retour du Roi Arthur, héros de la Grande-Bretagne. Mais l'Arthur présenté ici ne ressemble pas à l'image populaire.

Connaissances communes

La légende du Roi Arthur repose en partie sur des faits. Autour de l'an 500 de notre ère, un grand chef de guerre des Britons romanisés, appelé Arthur, aurait vaincu les Saxons au Mont Badon (qui correspond, croit-on, à l'actuel Bath). La légende établie autour des chevaliers d'Arthur s'appuierait sur la cavalerie qui a mis en fuite les Saxons. Tout cela peut être déduit à partir du *Book of Complaints* [Livre des Plaintes] de Gildas, 6e siècle, de l'*History of the Britons* [Histoire des Britons] de Nennius, 9e siècle et du *Cambrian Annals* [Annales Galloises] du 10e siècle.

Les archéologues contemporains ont situé, hypothétiquement, la capitale d'Arthur près de Cadbury dans le Somerset. Certains éléments historiques laissent supposer qu'un chef d'une puissance et d'une richesse considérables dirigeait la région à la période considérée.

De nombreux contes décrivant les quêtes et conquêtes d'Arthur ont voyagé jusqu'en Europe au pas des bardes et

des poètes. C'est là qu'elles ont commencé à prendre la forme qu'on leur connaît aujourd'hui. Le poète français Chrétien de Troyes est sans doute le premier responsable de ces histoires chevaleresques et héroïques. Un peu plus tard, Geoffrey of Monmouth écrivait son *History of the Kings of Britain* [Histoire des Rois de Grande-Bretagne] hautement romancée, dans laquelle lui aussi mêlait ce qui était connu de l'Arthur historique aux embellissements continentaux de pureté, chevalerie et direction démocratique.

Vérités plus sombres

Arthur était bien un grand roi guerrier et le chef des Britons romanisés en guerre contre les Saxons. Les Britano-Romains étant chrétiens, Arthur et ses compagnons l'étaient aussi, officiellement. Secrètement, ils suivaient une autre voie. Ils n'adoraient pas le Dieu du christianisme mais la Déesse de leur héritage pré-romain. Celle-ci représentait la fertilité, l'abondance et le pouvoir pour ses fidèles. Pour s'intégrer à ce qui restait de la structure de pouvoir romaine, Arthur avait gardé secrète sa véritable allégeance. Il avait fait les vœux chrétiens, mais son cœur et son esprit restaient fidèles à la Déesse qu'il avait servie depuis son enfance.

Cette déesse a maintenant été oubliée par l'histoire britannique et n'est plus guère qu'un élément de superstition folklorique, du moins pour les non avertis. À l'époque d'Arthur, elle était révérée sous une diversité de noms. Lui-même l'appelait Sheela-na-gig mais, dans d'autres régions (comme la Vallée de la Severn en Angleterre), ses adorateurs la connaissaient comme Shub-Niggurath. Pour tous, elle symbolisait les mêmes principes : fertilité, prospérité, croissance et pouvoir fabuleux. En un temps d'incertitude et d'ignorance, elle était la mère de tous. Elle prenait soin de ses enfants et ses dons les faisaient prospérer.

Arthur n'était pas complètement humain. Il avait tété le lait de Sheela et ce lait l'avait changé. Il l'avait rendu grand et robuste, lui avait donné une force et une endurance surhumaines, en avait fait l'homme capable de battre ces maudits Saxons. Arthur était sanguinaire, audacieux et résolu. Il disposait de toutes sortes de sortilèges sinistres dont il usait avec plaisir et sans remords. Pour les Gallois de l'époque, il est "Arthur mab Uthr" : Arthur le terrible. Pour ses alliés chrétiens, il représente un danger, une menace contre leur foi et leur pouvoir. Arthur a vaincu les Saxons et son armée est puissante. En privé, il parle de devenir le chef unique des Britons et de réinstaurer le culte de Sheela dans le pays. En apprenant les croyances païennes défendues par Arthur et son noyau de compagnons de toujours, ses alliés craignent à raison qu'il ne retourne son armée contre eux et débarrasse le pays de l'influence chrétienne apportée par Rome.

Les supérieurs d'Arthur dans le commandement britano-romain vont l'attirer, lui et ses hommes, dans une embuscade où les chrétiens les attaquent avec furie. Près de la rivière Camel en Cornouailles, un héros chrétien appelé Medraut (ou Mordred) tue Arthur avec une lance enchantée. Touché à mort, ce dernier réussit tout de même à donner le coup d'épée qui entraîne avec lui son assassin dans la mort.

Après la mort d'Arthur

Les chevaliers d'Arthur emportent son corps loin du champ de bataille et réussissent à l'emmener dans les Marais d'Avalon près de Glastonbury. Ici, dans ce qui est pour certains le lieu le plus sacré sur Terre et pour d'autres le plus hanté, Arthur est inhumé sous une grande colline — croit-on.

Mais ce n'est qu'une feinte, et les fidèles d'Arthur, toujours poursuivis par leurs ennemis chrétiens, parcourent des centaines de kilomètres à la recherche d'un endroit où leur roi bien aimé pourrait enfin reposer en paix.

Ils trouvent ce lieu dans un bois de légende et de hantise, au nord de l'Angleterre. Oak Wood [Chênaie], habité par des esprits d'un autre monde, abrite une magie illimitée ; il paraît, de l'extérieur, beaucoup plus petit qu'il ne l'est réellement et il est impossible d'en dresser la carte. C'est là qu'Arthur est enfin inhumé. Pour désorienter leurs poursuivants chrétiens, ses fidèles érigent aussi une petite chapelle, St. Michael's in the Wood, qui paraît relever de la foi chrétienne.

Leur devoir accompli, les chevaliers restants se dispersent à travers la Grande-Bretagne et l'Europe et content partout les exploits d'Arthur. De ces graines multiples vont germer les fabuleux récits des bardes français. Le Roi Arthur va devenir synonyme de chevalerie, de démocratie, de sagesse et de piété. Dans la mort, Arthur triomphe de ses ennemis.

Mais ses ennemis découvrent bientôt son lieu de sépulture. Par peur de ressusciter ce roi mort mais immortel, ils renoncent à l'exhumer et à le brûler, préférant ensorceler la forêt. Un grand Signe des Anciens est construit autour du bois pour empêcher Arthur de quitter la forêt enchantée s'il ressuscitait.

Là, Arthur repose pendant près de mille ans, endormi mais pas mort. Sa légende est connue de toute l'Angleterre et de toute l'Europe ; il est devenu un héros national. Ses ennemis passés seraient certainement consternés d'apprendre que leur adversaire païen symbolise maintenant la foi chrétienne en Angleterre.

La sorcière sur le mur

Arthur est tombé et la Grande-Bretagne est restée un pays fermement chrétien, mais les vieilles croyances perdurent, parfois altérées par l'Église. Le pouvoir de Sheela-na-gig est une de ces croyances.

Qui visite l'Angleterre aujourd'hui peut trouver Sheela représentée partout, sur les églises, les châteaux et d'autres bâtiments datant du Moyen Âge ou plus anciens encore, même si son image a souvent été effacée par les âmes pieuses de l'ère victorienne. Ces représentations, appelées couramment "Sheela-na-gig", constituent un idéogramme plutôt étonnant : une femme émaciée, squelettique, avec des yeux ronds et un vagin énorme et distendu, presque aussi gros que la tête, qui lui pend entre les jambes. La plupart de ces images montrent la femme en train d'ouvrir avec ses mains son sexe monstrueux pour l'observateur.

Le folklore celte prête au vagin des femmes des pouvoirs surnaturels. Lorsqu'il était ainsi exposé, sa vue

pouvait chasser un démon ou dissiper un sortilège. Ainsi, on plaçait une pierre portant une représentation sculptée de Sheela-na-gig dans les murs des bâtiments, au-dessus des portes particulièrement, pour les protéger du mauvais œil. Beaucoup considéraient que toucher la Sheela en passant la porte portait chance.

Cette image protectrice adoptée même par les églises chrétiennes était pourtant une représentation exacte de la vieille déesse païenne. Le pouvoir de Sheela découlait de sa fertilité, de la force qu'elle conférait au pays et à ses fidèles. Ce pouvoir existe encore : puissant, féminin et absolument païen.

Le rêve du roi

Dans les années 1500, une jeune artiste peintre installée près d'Oak Wood prend, sans le vouloir, conscience de la véritable nature d'Arthur, qui rêve dans sa tombe non loin de là. Il s'agit de Melinda Pryce, la belle-sœur de Sir Edward Black, propriétaire d'une bonne part des terres entourant le bois hanté. Pryce s'est déjà fait connaître pour ses paysages et s'installe en fait dans la région pour peindre Oakwood Manor. (Attention aux noms de lieu ; le bois s'appelle "Oak Wood" en deux mots et le manoir "Oakwood" en un seul mot.)

Mais, pendant son séjour, elle se met à rêver à d'autres sujets — des scènes de massacres, de mystères, de conflits antiques. Elle voit en rêve la bataille qui oppose Arthur aux chrétiens, son dernier combat contre Mordred et son enterrement secret dans Oak Wood tout proche. Ces rêves la visitent chaque nuit quand son esprit sans repos recherche le pouvoir d'Oak Wood et en ramène ce qu'il y trouve. Sans réellement comprendre la signification de ses visions, elle peint plusieurs œuvres qui reflètent ces rêves. Malheureusement, le conflit, sans rapport aucun, qui oppose Sir Edward Black à la sorcière Black Annie tourne à la catastrophe pour Melinda Pryce et la famille Black. Seuls quelques-uns de ses tableaux survivent au cataclysme incendiaire. (Voir "L'enfer est sans colère", page 80, pour plus de renseignements sur la famille Black.) Certains d'entre eux existent encore et peuvent guider dans leurs recherches ceux qui souhaitent connaître la vérité sur Arthur et Sheela. Un de ceux-là a trouvé ce qu'il cherchait : un homme du nom de Randolph Northcote.

Recherche et résurrection

Arthur va reposer en paix encore quatre siècles. En 1880, un officier de l'armée britannique se découvre une passion pour la légende arthurienne. Randolph Northcote est certain que ces légendes cachent une part de vérité. Il pousse partout ses recherches et apprend l'existence de la quasi mythique chapelle "St. Michael's in the Wood". Il passe des années à chercher cet endroit avant que ses devoirs militaires ne l'envoient en Inde. De retour en Angleterre, Northcote est plus obsédé que jamais par l'idée de trouver le chef capable de sauver l'Empire britannique qui sombre lentement. Toujours à la recherche de St. Michael's, il tombe sur une représentation de cette chapelle forestière — c'est un des tableaux oniriques de Melinda Pryce. Son enquête lui permet alors d'apprendre les circonstances de la mort de l'artiste et, en explorant la région, il découvre un autre de ses tableaux dans les ruines d'Oakwood Manor. Certain de toucher au but, il achète Hunter's Lodge, la propriété sur laquelle se dressent les ruines d'Oakwood.

Le temps finit par lui apporter la solution du labyrinthe dément d'Oak Wood ; elle avait toujours été sous ses yeux, inscrite dans le tableau. Au cœur de la forêt, il trouve la chapelle et à l'intérieur de celle-ci, il découvre enfin, au comble de l'excitation, la crypte qui renferme le corps intact du plus grand des héros d'Angleterre : Arthur Pendragon. Il transporte le corps inconscient hors de la chapelle, décidé à le ramener à Hunter's Lodge.

Mais à proximité de l'orée du bois, Arthur hurle et se contorsionne dans ses bras, du sang coule de sa bouche, de ses yeux et de ses oreilles. Horrifié, Northcote ramène le corps dans la chapelle. Échouer si près du but est une chose qu'il ne peut accepter ; il faut qu'il trouve le moyen de libérer Arthur de cette forêt et il se met à chercher ce qui retient le héros dans le bois.

Ses recherches finissent par aboutir et il apprend l'existence du Signe des Anciens créé par les ennemis chrétiens d'Arthur, il y a des siècles de cela. Il relève les limites du pentagramme protecteur autour de la chapelle et découvre qu'elles s'appuient sur cinq énormes chênes. Il les abat rapidement et emporte ainsi la victoire sur la forêt.

Northcote ramène à la propriété le roi qui revient lentement à la vie. Une fois celui-ci suffisamment rétabli, il l'amène à Londres où il compte l'instruire dans les voies du 19e siècle.

Randolph Northcote

De bien des façons, Northcote ressemble beaucoup à son héros, Arthur Pendragon. Tous deux sont des militaires confrontés à une Grande-Bretagne dont la gloire diminue lentement. Tous deux ont vu la mort de près et n'ont pas baissé les yeux. Tous deux, enfin, sont prêts à tout, sans scrupule aucun, pour arriver à leur fin.

Northcote a vu le mal véritable en Inde à la fin des années 1880, quand son régiment a croisé la route d'une horde de goules. Cette expérience l'a conforté dans ses aspirations. Son pays doit regagner sa position de plus puissante nation du monde afin de pouvoir résister à la contagion de telles horreurs impies.

À son retour des Indes, Northcote ne poursuit pas seulement ses recherches arthuriennes, il se plonge aussi dans l'occultisme. Il finit par apprendre l'existence de l'Aube Dorée où il est initié peu de temps après. Il n'en suit qu'irrégulièrement les enseignements qu'il juge blasphématoires et dangereux. De plus, la cause nationaliste irlandaise, soutenue par Mathers et Yeats, lui apparaît comme une trahison. Il démissionne rageusement deux ans plus tard quand on lui refuse l'accès de l'Ordre Intérieur. Il sait pourtant que l'Aube Dorée tiendra un rôle dans son jeu.

Le nouvel âge d'Avalon

Northcote croit que la résurrection d'Arthur annonce un nouvel âge d'Avalon, une ère de chevalerie et de sorcellerie qui réinstaurera la prééminence de la Grande-Bretagne dans le monde. La légende veut qu'Arthur revienne quand la Grande-Bretagne est en grand péril. Northcote juge que l'Empire glisse lentement des mains de son pays et, qu'à l'approche du nouveau millénaire, le temps d'Arthur est sûrement arrivé.

Mais Arthur n'est pas l'homme imaginé par Northcote. Son époque était celle des conflits, de la force, des massacres et des conquêtes. Il ne connaît pas d'autres voies et sa déesse païenne ne peut qu'accentuer ses noires passions. C'est un étranger en terre étrangère, perdu dans un peuple qui est aussi éloigné de lui par le tempérament que par les siècles. À ses yeux, les humains se sont amollis et affaiblis ; bien peu auraient pu survivre à son époque. Pire, l'humanité a apparemment oublié — ou choisi d'oublier — la foi véritable et le pouvoir de Sheela-na-gig pour leur préférer les faux enseignements du christianisme. Aux yeux d'Arthur, une telle ignorance pourrait se révéler fatale.

Il va lui falloir plusieurs années pour s'acclimater à son nouveau monde. Plusieurs années pendant lesquelles bouillonnent son sang et ses passions. La Grande-Bretagne a besoin d'un Roi et Arthur (ainsi que Northcote) sait qui cela doit être. Le roi passé et à venir est de retour.

Note sur l'authenticité

Dans ce travail, nous présentons une version du Roi Arthur que beaucoup trouveront radicale, voire bizarre. En réalité, notre apport personnel à la légende jusqu'au moment de la mort d'Arthur n'est pas bien volumineux, surtout si on le compare à tous les contes greffés sur ce personnage au cours des siècles. Camelot, Excalibur, la Quête du Graal, Lancelot, Guenièvre et l'essentiel des légendes de ce calibre ne reposent sur strictement aucun fait historique. Ce sont des inventions apocryphes apportées par divers auteurs ou des légendes indépendantes tissées dans la tapisserie arthurienne. Nous y avons substitué la notion d'un Arthur païen qui reste fidèle à la vieille religion des Britons et s'oppose secrètement à l'influence chrétienne importée par les Romains.

L'histoire n'a pas grand-chose à dire sur Arthur. La seule certitude est qu'autour de l'an 500 de notre ère, un puissant chef britano-romain est apparu pour vaincre les Saxons. Son nom pourrait avoir été Arturus et, si l'on en croit les récits des vies des saints de l'époque, ses relations avec l'église chrétienne étaient au mieux tendues, voire ouvertement hostiles. Il semble, de plus, que l'époque a vu une certaine résurgence de la vieille religion des Britons — une renaissance certainement combattue par les principaux dirigeants chrétiens et marquée par la construction d'un temple dédié à Nodens, à Lydney, et de structures druidiques à Maiden Castle, dans le Dorset.

Presque tout ce qui s'est dit d'autre sur Arthur relève du roman et n'apparaît que des siècles après les faits. Les notions de chevalerie et d'honneur, en particulier, sont ajoutées à sa légende par des écrivains très postérieurs. Nous avons choisi de mettre de côté tous ces embellissements et d'ignorer la légende arthurienne pour lui préférer quelque chose qui n'est, certes, pas la vérité, mais qui n'en demeure pas moins plausible et acceptable si l'on considère le peu de faits historiques disponibles.

Nous avons traité le Saint-Graal de façon similaire. Les légendes du Graal apparaissent sous forme écrite aux environs des 11ᵉ et 12ᵉ siècles, mais on pense qu'elles relèvent d'une tradition orale beaucoup plus ancienne. Le Graal est pour la première fois décrit comme une relique du dernier souper du Christ vers la fin du 12ᵉ siècle, bien que des légendes d'origine païenne circulent à son sujet depuis longtemps. C'est en se référant à ces dernières qu'on a parfois supposé qu'il représentait une déesse païenne, associée à la fertilité et à la puissance. Nous avons choisi de faire du Graal un objet païen spécifiquement associé au culte de Sheela-na-gig.

De fait, nous avons aussi dessiné notre propre Sheela-na-gig. En réalité, personne ne connaît les véritables origines de ces étranges bas-reliefs grotesques. Personne ne sait ni quand ni pourquoi ils sont apparus, pourquoi on les a préservés ni d'où vient leur nom de "Sheela-na-gig". En ce qui concerne cette dernière question, on sait seulement que dans certaines localités irlandaises les sages-femmes sont appelées Sheelas, alors que dans d'autres, ce terme désigne les prostituées. Le rapport avec Sheela-na-gig est laissé à l'appréciation de chacun, mais les notions de porte-bonheur et de protection contre le mauvais œil, associées à ces bas-reliefs et mentionnées dans ce livre, sont à la fois authentiques et antiques.

Une des sources consultées pour ce travail voit en Sheela-na-gig une antique déesse païenne de la fertilité. Cependant, cette conclusion semble plus relever de la spéculation que de l'analyse des faits historiques. Nous avons repris cette interprétation à notre compte étant donné son intérêt dramatique. La connexion avec le Mythe coulait de source et nous avons fait de Sheela-na-gig un avatar de Shub-Niggurath, un avatar adoré par des fidèles qui ignorent tout de la véritable identité, apparence et nature de Sheela-na-gig. L'idée est assez évidente et attirante si l'on considère les ressemblances de prononciation et d'écriture entre "Shub-Niggurath" et "Sheela-na-gig" et le fait que l'œuvre de Ramsey Campbell établit un important et antique culte de Shub-Niggurath en Angleterre. Cela s'accorde aussi fort bien avec l'idée développée par la légende arthurienne classique que le Graal et Arthur sont liés au pays ; la forme et les pouvoirs du Graal rappellent également la vulve de Sheela-na-gig, ainsi que la fertilité de Shub-Niggurath ; et l'identification Sheela-Shub nous apporte la connexion Arthur/fertilité du pays. En conclusion, l'ensemble fonctionne donc joliment et devrait constituer un excellent générateur de scénarios.

Pour terminer, précisons que nous ne voulons pas présenter ici une thèse personnelle sur qui était probablement Arthur ou qui il adorait. Nous décrivons plutôt un personnage fictif et dramatique qui reste aussi proche qu'il est pratique des faits historiques.

R É F É R E N C E S

Autres mystères de l'Aube

par Kevin A. Ross

L'histoire de l'Aube Dorée est si riche en personnages fascinants, luttes intestines et légendes antiques qu'elle devrait inspirer aux Gardiens nombre de scénarios qui s'ajouteront à ceux fournis dans ce livre. Même si nous avons refusé de voir dans l'Aube une organisation infiltrée par les forces du Mythe, un Gardien peut tout de même préférer injecter un peu plus de Mythe dans sa campagne.

Divers éléments de l'histoire et des enseignements de l'Aube Dorée constituent des bases très prometteuses pour de nouveaux scénarios de votre cru. Nous les avons réunis ci-dessous, accompagnés de diverses hypothèses quant à l'implication du Mythe.

Nous voulons ainsi vous permettre de conduire une campagne raisonnablement fidèle à l'histoire et à ce qu'était l'Aube — ou résolument fictive et infestée par les conspirations du Mythe.

Les Chefs Secrets

Les dirigeants de l'Aube Dorée (Samuel Liddell MacGregor Mathers en particulier) prétendaient avoir obtenu leur savoir thaumaturgique auprès de puissantes entités qu'ils appelaient "Les Chefs Secrets". Dès les années 1850, bien avant la fondation de l'Aube, la Société Théosophique de Madame Helena Petrovna Blavatsky se dit en contact avec les Mahatmas, ou Maîtres : des immortels invisibles qui résident dans la chaîne himalayenne.

Ces deux types de mentors surnaturels sont-ils liés ? S'agit-il dans les deux cas des mêmes entités ? Les Chefs Secrets de l'Aube Dorée n'ont jamais — il est vrai — été désignés par aucun autre nom (du moins par Mathers), encore que ce dernier a une fois prétendu avoir rencontré l'un d'eux à Paris. Mais ces êtres mystérieux ne se comportaient peut-être pas de la même façon vis-à-vis de ces deux sociétés magiques.

Qui ou qu'étaient-ils ? Un des Mahatmas nommés par Madame Blavatsky s'appelait Koot Hoomi, ce qui peut, avec un peu d'imagination, s'entendre "Cthulhu". Les visions de Blavatsky lui venaient le plus souvent en rêve, ce qui fait penser aux cauchemars qui hantent les sujets sensibles et les fidèles de Cthulhu.

D'autres liens avec le Mythe sont bien sûr possibles. Les mystérieuses Entités Anciennes (traitées — à tort — dans le *Manuel du Gardien* sous la dénomination de Grands Anciens) pourraient être les instigatrices des organisations magiques secrètes de la fin du 19e siècle. Le malfaisant génie de la magie, Nyarlathotep, pourrait très bien se cacher derrière cette tentative de sape de la société victorienne. Yog-Sothoth, dans son rôle de divinité tutélaire des sorciers, offre une autre possibilité, et plus particulièrement son avatar Tawil at'Umr (qui a été associé aux Entités Anciennes citées plus avant — voir *Le Livre des Monstres*).

De moindres races du Mythe pourraient aussi incarner ces "Chefs Secrets". Les Lloigors semblent particulièrement appropriés compte tenu de leur nature astrale et des explorations de l'Aube sur ce plan.

Quelles que soient les entités tapies derrière le masque des Chefs Secrets détenteurs de la connaissance, leurs sinistres motivations sont laissées à l'imagination du Gardien.

Dr. Westcott et Mr. ???

Le Dr. William Wynn Westcott est l'acteur principal de la création de l'Aube Dorée. Son pouvoir et son influence dans l'Ordre vont progressivement décliner car il devient de plus en plus craintif et disposé à laisser Mathers le diriger seul. Son rôle dans la falsification supposée du manuscrit crypté et la dénonciation de ses pratiques occultes auprès de ses employeurs vont finir par ruiner sa réputation.

Dans son livre, *The Magicians of the Golden Dawn*, Ellic Howe raconte qu'il a montré des échantillons de l'écriture de Westcott à un graphologue. À sa grande surprise — Howe était certain que Westcott en était le seul auteur — l'expert a jugé que deux personnes avaient collaboré à la rédaction du document. L'examen d'échantillons supplémentaires ne fit que confirmer cette analyse. Howe a émis l'hypothèse d'un dédoublement de la personnalité.

Westcott était un coroner londonien, un homme porté vers l'analyse rigoureuse des faits et l'examen minutieux des moindres détails — c'était aussi un chercheur en occultisme qui croyait à l'existence de fantastiques domaines magiques. Une abondance de preuves soutient le fait qu'il a concocté seul le manuscrit crypté et les lettres Sprengel qui sont la fondation même de l'Ordre.

Westcott était-il si retors ? Ou — plus probablement — était-il possédé ? Et si c'est le cas, par qui — ou par quoi ? Les Chefs Secrets ? La Grande Race de Yith ? Et dans quels buts sinistres ?

Le plan astral

"La pièce au-delà" touche à cette partie des recherches de l'Aube Dorée. Mais le plan astral est aussi vaste que l'univers. De cette ombre projetée par le monde physique, des personnages rusés peuvent clandestinement espionner les autres.

Mais, comme le montre "La pièce au-delà", le plan astral abrite d'étranges habitants. Si certaines de ces créatures ne sont pas plus dangereuses que du bétail, il en est d'autres plus terribles que ne l'indique le scénario. Les Lloigors, par exemple, constituent une race astrale qui existe simultanément dans les plans physique et astral.

Leurs pouvoirs sont certainement encore plus étendus dans le plan astral où ils se présentent comme un ensemble de forces nouées en une silhouette vaguement reptilienne. Ceux qui s'y aventurent ou jouent avec les lignes de forces naturelles ou d'autres énergies sont sûrs d'attirer leur attention un jour ou l'autre.

Les nombreux "esprits" ou parasites astraux contactés par l'Aube Dorée offrent aussi diverses possibilités d'aventures articulées sur la possession, le vampirisme, etc.

Crowley contre Yeats

Un des épisodes les plus intéressants de l'histoire de l'Aube Dorée concerne la rivalité opposant William Butler Yeats à Aleister Crowley et les prétendues batailles magiques subséquentes. La querelle commence en 1899 quand Crowley montre à Yeats sa pièce *Jephthah* qui vient d'être publiée. Yeats n'est guère enthousiaste et Crowley va ensuite prétendre que Yeats l'a attaqué par magie noire et qu'un duel magique les a opposés.

Comme ce livre vise à faire des investigateurs des alliés de Yeats, il est assez probable qu'ils prendront part au conflit. Il est tout aussi probable que Crowley, qui dénonce Yeats comme l'agresseur jaloux, a entamé cette guerre magique. La mauvaise réputation qu'aura Crowley par la suite tend à prouver que Yeats s'est certainement exposé aux attaques physiques et magiques de "la Grande Bête".

Les écrits autobiographiques d'Arthur Machen, membre de l'Aube et ami de Yeats, suggèrent que ce dernier craignait vraiment pour sa vie. D'après Machen, Crowley avait engagé des nervis pour poursuivre, menacer, battre ou même tuer le poète irlandais. On peut lire à ce sujet le Chapitre X de l'autobiographie de Machen, *Things Near and Far* [Distances] et l'introduction qu'il a écrite pour l'édition d'Alfred Knopf de *The Three Impostors* [Les Trois Imposteurs] (1923). Dans cette dernière, il est même sous-entendu que Machen, lui-même, a plus tard subi la colère de Crowley.

Le rituel de Crowley à Boleskine

En février 1900, quelques mois avant d'être impliqué dans la fameuse bataille de Blythe Road, Crowley entreprend de mener à bien le rituel Abra-Melin récemment publié par Mathers. Ce rituel ("La Connaissance et Conversation du Saint-Ange Gardien") est censé appeler "l'Ange Gardien" de l'invocateur. Alors que le rituel spécifie dûment que le magicien doit avoir 25 ans, Crowley omet de se rappeler qu'il n'en a que 24. La légende veut qu'il ait, sans le vouloir, appelé toute une variété d'esprits démoniaques, des esprits qui vont le hanter pendant le reste de sa vie. (Les élèves contemporains des enseignements de Crowley contestent cette version.) Il a pratiqué ce rituel dans son récent manoir de Boleskine.

Construit au 18e siècle, Boleskine se dresse sur les rives du légendaire Loch Ness, là où s'élevait autrefois une église qui a été complètement détruite par un incendie — alors que les paroissiens étaient à l'intérieur. Il semble que le premier habitant fut un homme qui y a été décapité ; on a dit que la tête fantôme roule la nuit de pièce en pièce. Tout cela est antérieur à l'arrivée de Crowley.

Que s'est-il réellement passé à Boleskine ? Qu'est-ce que la Grande Bête a pu appeler hors des profondeurs du sombre Loch, ou des brumes les plus reculées du plan astral, ou des froides étendues de l'espace ? Après le rituel de Crowley, on rapporte que le concierge de Boleskine a perdu la raison. Puis la même chose est arrivée à plusieurs occupants de Boleskine. Ensuite, une fabrique fictive de saucisses qui a dépouillé de leur argent nombre de fermiers locaux s'y est installée. Des décennies plus tard, l'occultiste de salon et guitariste de Led Zeppelin, Jimmy Page, acheta Boleskine et il semble bien que lui aussi fut victime de la malédiction attachée à cet endroit.

Quelles ont donc été les conséquences du rituel de Crowley ? Ce dernier avait-il oublié l'antique avertissement de Jedidiah Orne au postulant sorcier : "N'appelle jamais qui tu ne peux chasser" ?

Le couple Horos

Comme si les événements de 1899-1900 ne suffisaient pas au malheur de l'Aube, un très curieux couple va commencer à s'immiscer dans les affaires de l'Ordre. En janvier ou février 1900, une sexagénaire et son jeune mari de trente ans se présentent au temple Ahathoor de Mathers à Paris. Ils se font appeler Mr. et Mrs. Horos (mais utilisent une foule d'autres identités) et prétendent avoir été en contact non seulement avec d'autres membres de l'Ordre, mais aussi avec sa fondatrice Fraulein Sprengel ! Ils arrivent à convaincre Mathers que Mrs. Horos est une médium capable d'appeler les esprits de Fraulein Sprengel et de Madame Blavatsky. Mathers accepte alors de leur donner accès aux documents de l'Ordre qui disparaissent avec eux.

Le couple Horos réapparaît à Londres fin 1900 et tente de s'introduire dans le temple Isis-Urania. Mais Mathers ayant mis en garde ses affiliés rebelles contre ces escrocs, les Horos sont refoulés.

Hélas, fin 1901, le couple est arrêté sous l'inculpation de viol. La victime prétend avoir été impliquée dans un rituel de l'Aube Dorée et l'Ordre se retrouve au centre d'un scandale public. Mr. et Mrs. Horos sont tous deux condamnés et emprisonnés alors que des dizaines de membres fuient l'Ordre et brûlent leur attirail magique.

Que trafiquait donc ce couple ? Mathers était convaincu que Mrs. Horos avait de fantastiques pouvoirs de médium, tout en étant conscient que cette dame âgée et son mari étaient probablement des escrocs professionnels. Le couple était apparemment américain, mais utilisait tout un éventail d'identités différentes. Mathers croyait également que Mrs. Horos attirait aussi bien les esprits maléfiques que bienveillants. Ce n'est que plus tard qu'il soupçonna le couple d'appartenir à un culte inconnu qui cherchait à détruire l'Aube Dorée et d'autres ordres magiques.

Les Horos étaient-ils les agents d'un sombre groupe anti-cultes ? Ou venaient-ils d'un groupe rival décidé à utiliser et piller les connaissances magiques de l'Aube ?



Nombre de mystères restent encore à découvrir

La pièce au-delà

par John Tynes

Septembre 1893

Un des plus célèbres poètes de l'époque victorienne
s'intéresse à un étrange cas de hantise
qui va initier les investigateurs
aux secrets de l'Aube Dorée.

Une femme peut être fière et obstinée
quand poussée par l'amour ;
Mais l'Amour a établi sa demeure
Sur le lieu des excréments ;
Car rien ne peut être unique ou entier
qui n'a pas été déchiré

— W.B. Yeats,
"Crazy Jane Talks with the Bishop"

Ce scénario, inspiré de "De l'au-delà" de H.P. Lovecraft et de divers récits et films d'horreur gothique, constitue une introduction, brève mais pleine de traîtrise, à une campagne s'intéressant à l'Aube Dorée. Il est conçu de manière à être joué en une petite séance, qui devrait intervenir, normalement, dès que les joueurs ont créé leurs personnages et étudié le matériel de présentation. La mise en place de la campagne et cette courte aventure devraient suffire à occuper une bonne soirée.

L'objectif de ce scénario est double. Il permet d'abord aux joueurs de se familiariser avec leurs personnages ainsi qu'avec les pouvoirs et capacités apportés par l'Aube Dorée. Il leur fournit ensuite un commanditaire — William Butler Yeats, poète célèbre et membre de l'Aube Dorée — et un secret, deux éléments qui peuvent, si le Gardien le décide, jouer un rôle majeur dans la campagne à venir.

Yeats

Ce scénario a été conçu pour être la première aventure des personnages. Des investigateurs déjà expérimentés risquent de trouver un peu léger le défi représenté par "La pièce au-delà", mais gageons que la bizarrerie des éléments surnaturels en action excitera leur curiosité.

Nous encourageons vivement le Gardien à lire la nouvelle "De l'au-delà" avant de commencer à jouer. De plus, visionner le film "Aux portes de l'au-delà" l'aidera fortement à visualiser la créature astrale et à la décrire aux joueurs.

Informations destinées aux investigateurs

Le scénario commence le 23 septembre 1893, à l'équinoxe d'automne. C'est un samedi soir, et les investigateurs ont rejoint le reste du temple Isis-Urania pour célébrer l'événement selon le rituel approprié. C'est peut-être la première fois qu'ils participent à cette cérémonie. Un résumé du programme de la soirée est fourni en encart ; au Gardien de le présenter à sa guise.

Après le rituel d'équinoxe, les membres se réunissent librement pour bavarder. Si les investigateurs ont des ennemis ou des alliés particuliers, le Gardien peut mettre en scène des conversations qui réaffirment ces relations. À cette occasion, chacun d'eux est approché discrètement par un autre membre qui lui remet une petite enveloppe en lui murmurant les instructions suivantes : "Regarde ceci plus tard et seul." Cette personne leur est connue comme "Frater DEDI", un membre de l'Ordre Intérieur. Si le Gardien le décide, ils connaissent DEDI sous un nom plus familier : William Butler Yeats. Ceux qui ignorent son identité ont droit à un jet de Crédit ou de Connaissance réduit de moitié pour l'identifier. (DEDI correspond à "Demon est Deus Inversus", la devise de Yeats au sein de l'Aube Dorée, où de telles abréviations acronymes sont une façon courante de signer des messages et de s'identifier sans révéler son véritable nom ; de vive voix, on emploie les termes "Frater" et "Soror" selon que l'on s'adresse à un membre masculin ou féminin.)

De retour chez eux, les investigateurs examinent l'enveloppe, simplement marquée de leur devise personnelle. Dans son message, DEDI demande à chacun d'eux de le retrouver chez Constantine's, un restaurant à la mode du Strand, au cœur de Londres. Yeats y a réservé une salle privée, et il est de la plus grande importance qu'ils n'en parlent à personne — pas même à leurs compagnons de l'Aube Dorée. La chose doit être considérée comme un ordre direct émanant d'un supérieur et relatif aux affaires secrètes de l'Ordre. Chaque message ne mentionne que le nom du destinataire, pas ceux des autres invités.

Le Rituel de l'équinoxe d'automne

Quand arrive le moment de débuter le rituel, les dignitaires apparaissent vêtus des robes de leur office tandis que les autres membres (y compris les investigateurs), portant des toges, s'installent à la place définie par leur rang. Les membres de l'Ordre Intérieur s'assoient à l'est, les Philosophi au sud, les Practici et les Théorici à l'ouest, les Zelatores et les Néophytes au nord. Au départ, le Hiérophante est entouré de l'Hégémon, du Hiereus, du Kerux, des Stolistes et des Dadouchos ; ce sont les dignitaires du temple et ils dirigent la première partie de la cérémonie, pendant que le Phylax (un membre ainsi titré pour ce rituel particulier) monte la garde à l'extérieur pour prévenir toute intrusion.

Les membres assistent d'abord au rituel de consécration des Néophytes, un rite connu de tous, probablement le premier auquel ils ont participé. Les dignitaires annoncent alors l'arrivée de l'équinoxe, puis déclarent caduque le précédent mot de passe et indiquent le nouveau. Il s'agit, cette fois-ci, de "Vitae" ('vie' en latin). Le Praemonstratix désigne ensuite les nouveaux responsables rituels pour les six prochains mois. Tous les membres de l'Ordre Extérieur doivent alors sortir, laissant seuls ceux de l'Ordre Intérieur. Les chefs du temple entreprennent maintenant d'interroger le nouvel Hiérophante qui affirme sa volonté de servir loyalement, etc. Les membres de l'Ordre Extérieur reviennent dans le temple et écoutent le Hiérophante qui fait alors une déclaration de service et consacre officiellement le reste des responsables rituels des six prochains mois (ce qui inclut les précédemment mentionnés Hégémon, Hiereus, Kerux, Stolistes et Dadouchos). La cérémonie se termine par le rituel final de consécration des Néophytes. Tout cela dure près d'une heure.

(Si vous désirez étudier le rituel dans son entier, et peut-être en utiliser des éléments dans le jeu, consultez le livre de Regardie *The Golden Dawn* [cité dans la bibliographie], pages 248-257 ; les rituels qui ouvrent et concluent la cérémonie de consécration des Néophytes se trouvent respectivement pages 117-121 et 131-133.)

Un investigateur qui se renseigne n'entend parler d'aucune affaire urgente pouvant justifier une telle réunion. S'il fait part de l'invitation à un membre de l'Ordre qui n'est pas déjà concerné, le Gardien doit décider (ou vérifier) si ce confident est un allié de Yeats ou non. Dans le premier cas, l'investigateur a droit à un jet de Chance. Une réussite indique que la personne ne sait rien d'une affaire urgente ou de cette invitation et préfère de ne pas en parler plus. En cas d'échec, Yeats est informé du manquement de l'investigateur. À la réunion, le poète irlandais se montre glacial avec lui, et va même jusqu'à l'ignorer. La confiance est un élément très important au sein de l'Aube Dorée, et le choix de ceux à qui vous l'accordez peut-être encore plus ; désormais, Yeats se méfiera des transgresseurs tant qu'ils ne prouveront pas leur loyauté.

Si le confident n'est pas un allié de Yeats, ce dernier ignore tout de la faute de l'investigateur. Le Gardien doit cependant en déterminer les conséquences. Un espion peut se glisser dans le restaurant, ou suivre des membres du groupe après la réunion pour en apprendre plus. Le confident peut aussi demander un rapport sur la réunion et les événements qui en découlent. C'est au Gardien de décider, mais les conséquences de cette indiscrétion ne devraient se ressentir qu'à long terme, et peuvent éventuellement être ignorées si le Gardien le désire.

La réunion

Chez Constantine's, Yeats (qui ne sera plus désigné que par "DEDI", car si son identité n'est pas encore connue, le Gardien doit maintenir le secret) accueille les personnages de son accent irlandais cultivé et les remercie d'être là. Il bavarde un peu sur les nouvelles et le temps pendant que le serveur prend les commandes. Il admet à contrecœur sa véritable identité s'il y est contraint, mais ne masque pas le dédain que lui inspire cette attitude — on ne trahit pas les tours d'un magicien.

Rappelons que DEDI se montre extrêmement froid avec celui, ou celle, qui a parlé de la réunion ; un jet réussi de Psychologie permet de le remarquer. Le poète tarde à répondre à ses questions et le traite avec suspicion pendant tout le repas. Sommé de s'expliquer, il informe le bavard qu'il sait qu'il a trahi sa confiance. Il espère que, dans l'avenir, cette personne saura agir plus discrètement. DEDI maintient sa méfiance jusqu'à la fin du scénario et il ne remet au transgresseur aucun matériel ou renseignement sensible.

Après le départ du serveur, le poète adopte une attitude plus sérieuse. Il déclare aux investigateurs qu'il s'agit d'une question digne de l'attention de l'Aube Dorée, mais qui, pour des raisons qu'il ne peut divulguer, ne peut être exposée à l'ensemble des membres. C'est pourquoi il a les sélectionnés (en connaissant leur dévouement et leur faible importance dans l'Ordre) pour le seconder. Il leur fait immédiatement jurer de garder le secret et refuse d'aller plus loin tant que tous n'ont pas prêté serment sur leur honneur de membres, ou que ceux qui refusent de s'engager soient partis. Ces derniers sont exclus du scénario. Notez que pour d'éventuels adversaires de Yeats, ce serment n'a guère de valeur et cela pourrait avoir des répercussions sur le développement de la campagne.



Le jeune poète William Butler Yeats a bien des choses en tête.

Les Pellgraine

Cette famille mineure fait partie de la noblesse depuis le début du 18e siècle. En 1842, Lord Thomas Pellgraine, dont l'intérêt malheureux pour l'occultisme entraîna le désastre décrit par la suite, épousa Andrea qui lui donna un fils l'année suivante. La tragédie fit de Reginald un orphelin dès l'âge de 2 ans et il fut, pendant un temps, élevé par son grand-père, puis par des parents plus éloignés (Thomas était fils unique). Reginald n'avait hérité d'aucun des intérêts de son père pour la boisson, la débauche ou l'occultisme ; c'était en fait un homme sérieux et ennuyeux. Il périt à 50 ans dans un authentique accident d'attelage pendant un orage à la fin du printemps 1893, léguant ses biens à son fils unique Arthur. Andrea Pellgraine, la femme de Thomas et la grand-mère d'Arthur, s'était éteinte à l'asile dans l'année qui avait suivi son internement. La mère d'Arthur était morte en couches.

La famille est surtout connue pour sa stagnation ; deux générations successives d'héritiers uniques n'ont fait que maintenir le niveau de sa fortune. Le jeune Arthur n'est guère apprécié de ses aînés, bien que ses compagnons aient tendance à le considérer comme un gaillard jovial et à profiter de ses largesses financières.

Ensuite DEDI explique la situation. Un jeune homme qui a récemment hérité de la propriété de son père vient de le contacter par un intermédiaire. Cet homme, Lord Arthur Pellgraine, désire entrer dans l'Aube Dorée. Mais pas avec le statut d'un membre quelconque : il veut commencer comme Adeptus Minor, le premier grade de l'Ordre Intérieur ! Une telle exigence ne pourrait normalement être prise en considération, mais les circonstances sont particulières : le jeune Lord Pellgraine a découvert un secret familial qui, est-il sûr, apportera à l'Aube Dorée une quantité substantielle de nouvelles connaissances occultes. En échange de ce secret — et s'il est aussi important qu'il le prétend — il pourrait être admis dans l'Ordre Intérieur.

La situation est sensible et c'est ce qui a incité DEDI à former le groupe. Si l'offre de Pellgraine s'avère sans valeur, l'Aube se voit épargner l'humiliation et les dissensions internes que peut susciter le simple examen d'une telle proposition. Si elle semble digne d'intérêt, il faut cependant prendre le temps d'en mesurer la valeur et trouver un moyen de faire entrer l'ambitieux dans l'Ordre Intérieur.

Pellgraine a demandé que DEDI et toute personne que ce dernier recruterait pour l'accompagner viennent visiter son domaine et examiner le secret proprement dit. DEDI et les investigateurs décident d'une soirée de la semaine suivante pour se rendre au domaine de Loughton, à une heure à cheval au nord-est de Londres.

Ceci établi, le groupe savoure le dîner, mais DEDI refuse d'aborder des sujets concernant l'Aube en présence de serveurs dans la salle. Il évite aussi les domaines qui risquent de révéler son identité si elle n'est pas connue de tous.

Si un investigateur demande s'il connaît les Pellgraine, des jets de Crédit ou d'Occultisme fournissent divers renseignements :

- Sur un jet réussi de Crédit, on découvre qu'Arthur est le fils et unique héritier du défunt Reginald Pellgraine, lequel a trouvé la mort, il y a quelques mois, dans un accident de diligence (réellement fortuit). Arthur a une réputation de débauché et de coureur de jupons ; il a été mêlé à de nombreux scandales étouffés. Sa famille est raisonnablement riche et ancienne, mais ne brille guère par ses relations et sa renommée. La plupart considèrent qu'elle est sur le déclin, surtout depuis qu'Arthur est devenu le maître du manoir.

- Un jet réussi d'Occultisme révèle que, au cours des dernières années, Arthur a été l'une des nombreuses lucioles mondaines voletant autour des sociétés occultes londoniennes. Il aime prendre des airs "malveillants" — principalement pour satisfaire son propre ego ou pour impressionner les jeunes femmes. Personne ne le prend au sérieux, mais on le tolère ; certains voient en lui une source potentielle de financement pour leurs "recherches".

- Sur un jet réussi d'Occultisme réduit de moitié, on se rappelle que le grand-père d'Arthur, Thomas, était connu et respecté dans les cercles occultes avant sa mort, qui survint alors qu'il était encore jeune. On apprend aussi qu'il serait décédé dans des circonstances étranges, certains prétendant même qu'il aurait été victime de sa magie. Il reste une énigme que se transmettent les "initiés".

Les investigateurs qui ratent les jets précédents peuvent obtenir les mêmes informations à force de recherches. S'ils interrogent des condisciples sur les Pellgraine, la réussite d'un jet de Chance leur apporte les renseignements concernant Arthur, et un autre jet réduit de moitié fait apparaître ceux sur Thomas. Quiconque possède un Crédit de 45 ou plus (ou 30-45 avec un jet de Chance) en apprendra plus sur les manières décadentes d'Arthur par de simples conversations avec ses pairs.

Soulignons que les informations données ici n'ont rien de vital à ce stade ; les joueurs peuvent faire de mauvais tirages sans que cela nuise au scénario.

Informations réservées au Gardien

Le secret des Pellgraine est des plus simples : une porte. Cette porte ouvre sur ce qui était le bureau de Thomas Pellgraine ; elle a été scellée en 1845 à sa mort. Elle est restée en l'état, derrière le plâtre et la peinture dont on l'a recouverte. Le père d'Arthur lui en a révélé l'existence sur son lit de mort, tout en lui enjoignant de ne jamais l'ouvrir. Bien sûr, Arthur n'a qu'une envie : savoir ce qu'il y a derrière. Les histoires qu'il a entendues enfant sur son grand-père lui font espérer que le contenu de la pièce lui

permettra d'entrer dans l'Aube Dorée et lui épargnera la lente et obligatoire ascension des rangs inférieurs. Après tout, une personne de qualité ne devrait pas être astreinte aux mêmes travaux que ses inférieurs.

Arthur tient beaucoup de son grand-père ; en son temps, Thomas Pellgraine était aussi coureur que son petit-fils. Cependant, Thomas avait l'esprit plus éveillé et son intérêt pour l'occulte était sincère. Les plus anciens membres des cercles occultes se souviennent de lui comme d'un jeune homme au caractère vif, mais véritablement doué pour les arts surnaturels, un jeune homme qui serait mort dans des circonstances étranges. Son nom est encore l'objet d'une forte curiosité.

Les recherches de Thomas l'ont conduit à croire à la théorie très répandue qu'il existe un monde parallèle au nôtre. Appelez-le éther, hyperespace, cinquième dimension ou ce que vous voulez. Les membres de l'Aube Dorée le nomment le plan astral.

Grâce à des procédés magiques, Thomas était parvenu à s'accorder à ce lieu, ce qui lui permettait de disparaître de ce monde et de pénétrer physiquement dans le plan astral. Il s'aperçut qu'il pouvait y percevoir le monde réel et traverser la matière solide comme un fantôme, à l'insu de tous, tant que durait l'enchantement. Il se limitait à de courtes expéditions, car il avait vite appris que le plan astral était habité par d'autres êtres, des créatures malveillantes. Sa présence sous forme d'entité physique les attirait comme une flamme attire les papillons, ce qui rendait très dangereux les séjours prolongés.

Lors d'un de ces voyages, alors qu'il passait sans effort à travers les murs du manoir, Thomas découvrit sa jeune femme Andrea au lit avec le valet, Robert. Fou de rage, il sortit du plan astral — à la grande surprise du couple — et entraîna Robert avec lui dans le monde des ombres où il l'abandonna impitoyablement.

Voyant son amant s'évaporer dans l'air, Andrea fut gagnée par la peur. Après l'avoir battue, Thomas l'avertit de ne plus le tromper. Les jours suivants, Andrea se glissa dans le bureau de Thomas chaque fois qu'il était ivre mort. Elle lisait ses notes dans l'espoir de ramener Robert.

Quand elle essaya, le résultat fut un horrible désastre. Ce n'est pas Robert qui revint, mais quelque chose qui lui ressemblait. La créature partit immédiatement à la recherche de Thomas, qu'elle démembra soigneusement, puis elle massacra trois serviteurs qui s'étaient mis sur son chemin. Quand elle rejoignit le bureau, Andrea parvint à conjurer la monstruosité, mais y laissa la raison.

Ensuite, Thomas fut inhumé et le père d'Andrea fit interner celle-ci dans un asile privé et s'occupa de son fils de 2 ans. Avant d'être emmenée, Andrea demanda aux domestiques restants de sceller la porte du bureau et de replâtrer et repeindre le mur. Depuis, personne n'a plus accédé à la pièce.

L'intervention d'Andrea a toutefois provoqué un affaiblissement de la séparation entre notre monde et le plan astral à l'intérieur de ce local. Cette zone fragile s'est dégradée au fil des ans, sous l'action incessante des forces de l'entropie. Entrer dans la pièce est devenu dangereux pour qui n'est pas préparé.

Le secret

Le soir choisi, les investigateurs se rendent au domaine Pellgraine à Loughton. Ils arrivent à destination peu après le coucher du soleil. Ayant mis pied à terre, ils peuvent se saluer mutuellement, y compris DEDI (qui est venu plus tôt afin de discuter avec Arthur).

Le domaine Pellgraine comprend la maison principale, le cottage du gardien et une écurie. Une grande cour couverte de gravier précède le manoir, une vaste demeure à deux niveaux datant de la fin du 17e siècle.

Arthur Pellgraine accueille chaleureusement les investigateurs, sans leur demander leur nom comme l'a exigé DEDI. Il les traite avec respect et même admiration ; il connaît l'identité de DEDI et suppose que les autres visiteurs sont du même niveau que lui et méritent d'être flattés.

Les serviteurs débarrassent les investigateurs de leurs manteaux et chapeaux, puis Arthur les accompagne au salon où des rafraîchissements les attendent. Ce dernier se montre très agité pendant que les serviteurs s'affairent. Il participe poliment à la conversation mondaine, mais il est visiblement impatient d'aborder le sujet qui lui tient à cœur. C'est ce qu'il fait dès que le personnel est parti.

Ce qu'en disent les tarots

Les investigateurs peuvent faire appel à la cartomancie pour prédire le développement des divers scénarios de ce livre. C'est pourquoi de tels encadrés figurent dans chaque aventure. Chaque scénario possède ses propres notes sur la cartomancie, que le Gardien peut utiliser à loisir pour augurer des événements.

Sur des jets réussis de Cartomancie, les deux mêmes cartes semblent revenir sans cesse pendant la durée de "La pièce au-delà". Le Pape, un des arcanes majeurs, décrit le Mage de Pouvoir. À l'endroit, la carte signifie compétence, sagesse, adaptation, originalité et confiance en soi ; elle apparaît ainsi au début de l'investigation. Plus tard, elle est souvent en position "indigne", à l'envers, signe de manque de volonté, de sottise et d'insécurité.

L'As d'Épées sort aussi fréquemment pendant le tirage des tarots — toujours en position indigne, pour indiquer débâcle, tyrannie, désastre et autodestruction.

En cas d'échec des jets de compétence, le Gardien peut se servir de la lecture erronée suivante : la Maison Dieu, un autre arcane majeur, est à l'envers. Cela indique une oppression permanente, la poursuite d'anciennes pratiques ou la prise au piège (ce n'est pas véritablement inexact). Une autre lecture manquée pourrait utiliser le quatre de Bâtons, à l'endroit, signifiant perfection, repos après le travail, réussite et accomplissement après l'effort et les difficultés, subtilité, astuce, beauté, romance et allégresse.

Le récit qu'il fait alors est une version simplifiée et quelque peu inexacte de l'histoire réelle. Selon lui, son grand-père Thomas Pellgraine — sorcier de grand pouvoir, prétend-il — a trouvé sa femme au lit avec un serviteur. Outragé, il a fait appel à sa magie pour faire disparaître l'homme, qu'effectivement on n'a jamais revu. Thomas a raconté au reste du personnel qu'il l'avait surpris à voler et que le gaillard s'était enfui. Cet exemple manifeste de ses pouvoirs lui assura l'obéissance de sa femme.

Peu après, les expériences de Thomas avec l'Extérieur (terme générique d'Arthur pour désigner le royaume du surnaturel) eurent raison de lui. Il invoqua une créature d'une telle puissance qu'il ne put la contrôler et qu'elle le déchiqueta.

À ce moment, DEDI hoche la tête et prononce quelques mots pour lui-même. Des investigateurs attentifs ont droit à un jet d'Écouter : ceux qui le réussissent saisissent son murmure : "N'appelle pas ce que tu ne peux chasser".

Arthur répète ensuite ce qu'une bonne lui a dit dans sa jeunesse — le domestique chargé de nettoyer la pièce où Thomas avait trouvé la mort a tenté pendant une semaine de faire disparaître les taches de sang, mais tous les matins elles étaient de nouveau là, fraîches comme au premier jour. Apprenant cela, la femme de Thomas insista pour que le bureau soit scellé à jamais. C'était cette dernière horreur qui a emporté sa raison, confie Arthur avec une joie mauvaise. Elle a été internée dans un asile peu après.

Voici donc le fameux secret : le bureau de magie du défunt occultiste Thomas Pellgraine est resté isolé du monde extérieur, derrière les couches de plâtre et de peinture, pendant plus de cinq décennies. Arthur est certain qu'à l'intérieur se trouvent les grimoires et possessions occultes de son grand-père, y compris la relation écrite de ses expériences. Celles-ci expliquent certainement comment il a fait disparaître son rival — et s'est attiré le malheur qui l'a frappé.

DEDI est très excité par la fin du récit. Arthur est prêt à répondre à toutes les questions que voudront bien lui poser les investigateurs (guidez-vous sur l'histoire originale, mais sans oublier qu'Arthur s'appuie sur les on-dit et qu'il enjolive volontiers les choses). Si personne ne prend la parole, DEDI se demande à haute voix si Thomas a laissé d'autres papiers que ceux enfermés dans le bureau. D'après Arthur, le père de Thomas a tout brûlé à son retour de l'étranger (où il se trouvait au moment de la tragédie), mais le journal intime de sa grand-mère Andrea est resté dans la bibliothèque. Un domestique peut aller le chercher pour une consultation ultérieure. Si les investigateurs souhaitent l'examiner immédiatement, DEDI s'agite un peu (il est impatient de voir la pièce) mais accepte ce délai ; dans ce cas reportez-vous à l'Aide de Jeu n° 1, "Le journal d'Andrea Pellgraine", page 71, avant de passer à la suite des événements.

Sinon, il est temps d'ouvrir le bureau et de voir ce qui s'y cache !

La pièce scellée

Le groupe se rassemble au premier étage du manoir, devant un mur nu. Steed, un des domestiques, amène une masse sur l'ordre d'Arthur. Quand tout le monde est là, il se met à l'œuvre.

Après trois impacts sur le plâtre, une plaque se détache et laisse apparaître une porte de bois. Elle n'est pas dans le même style que les autres de l'étage ; Arthur peut expliquer que toutes les portes ont été remplacées, il y a quelque temps, après un été particulièrement humide qui les avait exagérément déformées.

Sur le battant, un grand crucifix, apparemment en argent massif, est fixé avec des clous et des crochets. Dessous, une inscription manuscrite a été portée à l'encre : "Puisse le Seigneur veiller sur cette pièce maudite, et puisse-t-Il pardonner la folie de ceux qui y pénètrent". Ce message a été laissé par le serviteur qui a scellé la pièce, il y a bien longtemps.

Arthur rit de l'inscription ; la porte est déverrouillée et ouverte. Quand le battant s'écarte, une odeur moite se dégage. Demandez des jets de Connaissance ; ceux qui le réussissent reconnaissent l'odeur du sang frais. Une fois la pièce éclairée d'une lanterne, son contenu est bien visible. Il n'y a aucun danger immédiat.

La pièce au-delà mesure 6 mètres de côté. La première chose que tout le monde remarque, ce sont des taches de sang sur le sol, rouge vif, fraîches et luisantes, d'où une perte de 0/1 point SAN. Leur source n'est pas apparente, mais les éclaboussures encore humides font penser à un meurtre particulièrement violent. Toutes ces projections sont encore humides. Le mobilier comprend un grand établi couvert de bouteilles et de bocaux ressemblant à un nécessaire de chimie primitif ou à un laboratoire d'alchimie, et une grande bibliothèque chargée d'ouvrages moisis. Les différents éléments sont décrits plus en détail ci-dessous.

Le sang : C'est le premier mystère de la pièce au-delà. La porte qui vient d'être dégagée est la seule entrée possible, et le sang n'a pu arriver par aucun autre endroit. Cette vue paraît ébranler Arthur qui murmure presque : "Seigneur, la garce avait dit la vérité !" En fait, Thomas Pellgraine a été tué par une créature du plan astral alors qu'il se trouvait à cheval sur les deux mondes. Le sang versé en cette étrange circonstance est resté tel qu'au premier jour. Si on nettoie les taches, ou qu'on les altère, elles reviennent à leur état initial — telles qu'elles étaient à l'ouverture de la porte — en quelques heures (à la discrétion du Gardien). La présence du sang n'a pas d'autre conséquence que d'inquiéter et d'agacer le groupe, soit une perte de 0/1 point de SAN.

L'établi : C'est sur cette table que Thomas Pellgraine conduisait ses expériences sur la nature même de la réalité. Les bocaux et les bouteilles ne contiennent que de la poussière, sauf ceux qui sont hermétiquement fermés. Leurs contenus vont des poudres de teintes diverses aux morceaux de pierre et aux fragments végétaux, et même à des choses déplaisantes comme les parties génitales préservées d'un homme noir. Inventez à volonté. Le seul objet vraiment important est le journal/grimoire de Thomas Pellgraine, l'Aide de Jeu n° 2, page 72.

La bibliothèque : La collection de Thomas est très impressionnante ; elle comprend plusieurs travaux concernant l'occultisme, les superstitions, la magie, etc., tous antérieurs à 1845. DEDI revendique la possession de ces ouvrages qui quitteront la maison avec lui (les investigateurs qui le demandent sont autorisés à en étudier un, à condition qu'ils lui fassent part de son contenu).

L'espace

Dans la pièce, les murs qui séparent notre monde du plan astral sont très affaiblis ; en fait, le bureau est parsemé de trous qui, sans avoir d'effet visuel, ont un impact sur les occupants des lieux. Toute personne qui y passe plus de quelques minutes doit faire un jet de POU x 1 ; la réussite permet d'éviter tous les inconvénients décrits au chapitre "Des matins difficiles".

Par contre, ceux qui le ratent s'accordent au plan astral à force de traverser les fissures invisibles. Cela n'a aucune conséquence immédiate, car le processus met du temps à couvrir un corps entier. Ce n'est que le lendemain matin que les effets de ce malheureux incident se manifestent.

Examen du contenu

Les investigateurs vont probablement examiner le sang pendant un moment, peut-être prendre des échantillons ou user des magies de l'Aube Dorée pour étudier les lieux. Il ne devrait rien arriver d'important. L'utilisation du Voyage Astral ou de la Vision Spirite apporte une révélation stupéfiante : des portions de la pièce existent totalement dans les deux univers. Elles correspondent aux zones couvertes de sang et à leur environnement immédiat. Ces mêmes endroits possèdent une forte aura de couleur ambrée. Aucun investigateur ni DEDI n'en comprennent la signification, sinon que la pièce est captive à la fois du plan astral et du monde réel.

Comme indiqué plus tard, accomplir le Rituel du Pentagramme va sceller la brèche et mettre un terme au mystère de la pièce au-delà — mais uniquement si le Voleur de Forme est présent dans notre monde, ce qui n'arrivera pas avant le lendemain. Un investigateur qui exécute le rituel pendant sa première visite au domaine croira avoir refermé la faille, même si quelqu'un recourt à la Vision Spirite pour s'en assurer. Pendant la nuit, la fissure se reforme ; la distorsion présente dans la pièce, liée au Voleur de Forme, ne disparaîtra pas avant que l'on se soit occupé de lui dans le monde réel.

Alors que le groupe s'affaire sur place, Arthur s'accorde quelques verres de brandy. Il est passablement troublé par les éléments matériels de la légende — les taches de sang. Steed et tout autre domestique présent murmurent entre eux d'un air nerveux jusqu'à ce qu'Arthur les renvoie avec irritation.

Finalement, après cette première visite de la pièce, DEDI s'empare du journal de Thomas Pellgraine et de la plupart des ouvrages occultes. Un investigateur devrait prendre le journal d'Andrea et ses compagnons peuvent récupérer, chacun, un des volumes occultes restants. Une



Derrière le mur on trouvait une porte. Et au-delà… ?

Aide de Jeu n° 1 : Le journal d'Andrea Pellgraine

Ce journal intime, de 3 cm d'épaisseur, relié en cuir, est un spécimen typique du genre, avec son cadenas à clé, cuivré, qui mord dans les bords extérieurs. Il s'ouvre facilement et sent le vieux papier flétri ; le temps ne l'a guère fait souffrir. Il se lit en six heures avec un jet d'Anglais réussi, mais on peut le survoler en trois heures et ne s'intéresser qu'aux parties utiles sans que cela nuise à la compréhension générale.

Celui qui le lit se fait une image fort déplaisante du versatile Thomas Pellgraine et de son épouse Andrea. Aucun des deux ne semblait tenir à l'autre, et le mariage était visiblement le résultat de l'opportunisme cynique d'Andrea (Thomas était riche et sa propre famille était criblée de dettes) et du désir de Thomas de posséder tout ce dont il avait envie (en la circonstance, Andrea).

Les deux éléments de ce couple infernal ont eu des aventures pendant leur lune de miel. Puis chacun se constitua une écurie de domestiques (masculins pour Andrea, féminines pour Thomas) pour pourvoir tant aux besoins du domaine qu'à aussi leurs propres appétits sexuels. Naturellement, ces employés se divisèrent rapidement en deux camps, selon qui ils servaient, entretenant une ambiance particulièrement déplaisante dans le foyer et une image scandaleuse de la noblesse britannique.

L'atmosphère du journal change dramatiquement au moment de l'engagement de Robert, un valet. Andrea Pellgraine en était véritablement tombée amoureuse. Les inscriptions postérieures à son arrivée au domaine et son entrée dans le lit de la maîtresse de maison sont d'un tout autre caractère que ce qui précède ; il semble que, pour la première fois de sa vie, elle avait rencontré quelqu'un digne d'être aimé.

Andrea n'évoque que de façon passagère l'intérêt de Thomas pour l'occultisme et n'y voit qu'une des lubies absurdes et méprisables de son mari. Elle change radicalement d'opinion lorsque Thomas, surgissant du néant dans la chambre fermée à clé où elle se trouve avec son amant, fait disparaître Robert.

Cet incident et l'exultation subséquente de Thomas perturbent clairement Andrea. Elle craint désormais qu'il ne surveille ses moindres mouvements en étant invisible. Le journal saute de diatribes anti-Thomas à des souvenirs tendres et paisibles de leur engagement — ces derniers n'étant écrits, finit-elle par noter, que dans les moments où son mari n'est pas occupé ailleurs et qu'il ne peut pas l'épier depuis l'éther.

Andrea décrit ensuite comment elle se glisse dans le bureau de son époux chaque fois qu'il est ivre mort pour lire ses notes. Elle a l'intention, semble-t-il, de ramener Robert. Le journal raconte son assimilation progressive des recherches magiques de Thomas et sa tentative de faire revenir son amant dans notre réalité en utilisant la première moitié d'un sortilège appelé "La Prise et la Garde".

Cette tentative échoue horriblement. La créature qui se matérialise ressemble superficiellement à Robert, mais ce n'est, au mieux, qu'une ombre. Elle se précipite à l'endroit où Thomas cuve son vin et, malgré sa résistance et ses cris, le traîne dans le bureau (en tuant trois serviteurs au passage). Là, elle lui fait subir des choses indicibles, continuant alors qu'il n'est plus qu'un cadavre, tandis qu'Andrea demeure prostrée dans un coin, en larmes. Ce qu'elle raconte du drame est très bref et décousu, et reflète les dommages mentaux qu'elle a subis.

Apparemment, elle a eu la présence d'esprit de marmonner la seconde partie du sortilège, qui doit renvoyer la créature dans l'éther. Cependant, elle indique n'être pas certaine de sa parfaite exécution et espère que la chose ne reviendra jamais.

La dernière inscription dans le journal relate la façon dont elle a ordonné à un serviteur de sceller définitivement la pièce. Elle écrit ceci, explique-t-elle, pendant qu'elle attend la voiture qui va l'emmener dans "un lieu plus agréable et plus heureux qu'ici, un monde plus fort et plus aimant que celui que j'ai connu". Il s'agit, bien sûr, de l'asile où elle va passer les derniers mois de sa vie dans des conditions horribles, perdant la bataille contre la démence.

La lecture du journal d'Andrea Pellgraine permet d'acquérir 1 point d'Occultisme et coûte 0/1 point de SAN.

fois cette répartition faite, DEDI commence à emballer les volumes. Arthur veut qu'on lui assure que ce matériel constitue toute sa part du marché et semble hésiter à voir ces livres aux mains d'autrui. En l'absence de réaction des investigateurs, DEDI reproche à Arthur de douter de leur honneur de gentlemen et lui affirme que les livres seront évidemment traités avec le plus grand soin et rendus aussi vite que possible. Arthur, qui commence à bredouiller, accepte cette assurance.

Une fois tout cela réglé, le groupe se disperse et chacun rentre dans ses foyers respectifs.

Des matins difficiles

La nuit se passe sans incident et les investigateurs peuvent discuter entre eux, étudier ou simplement aller se coucher. Quand vient l'aube, tout n'est malheureusement plus aussi simple.

Diverses choses étranges se sont produites pendant la nuit, ou surviennent peu après le réveil des personnages. Répartissez ces événements de la façon qui vous paraît appropriée et prenez chaque joueur à part pour lui décrire ce qui s'est passé, ou ce qui est en train d'arriver, et pour lui faire jouer la scène.

- Un investigateur se réveille sous son lit. Plus précisément, il est couché sur le plancher avec le matelas, etc., au-dessus de sa tête. Cette bizarrerie lui coûte 0/1 point de SAN.

- Un autre investigateur se lève et va jusqu'à la porte de sa chambre où une domestique l'attend avec le plateau du petit déjeuner. À l'ouverture de la porte,

Aide de Jeu n° 2 : Le journal de Thomas Pellgraine

Ce journal se compose d'une liasse d'une quarantaine de feuilles de papier de bonne qualité, fixée entre deux lourdes planches. Le document entier (seules 28 pages ont servi) est écrit de façon claire et le texte est fréquemment entrecoupé de petits tableaux, dessins, symboles et autres. Thomas ayant écrit en anglais sans le moindre codage (il n'était pas assez malin pour cela), il suffit de réussir un jet d'Anglais pour lire l'ensemble. En survoler le contenu sans examiner dans le détail toutes les expériences ne prend que 2 heures et permet de saisir l'essentiel de ce que Thomas voulait faire. Une étude aussi sommaire ne rapporte aucun point d'Occultisme.

Lire le manuscrit de façon approfondie, en consultant des sources complémentaires pour comprendre les expériences, nécessite 20 heures de travail et la réussite de jets d'Anglais et d'Occultisme, mais fait gagner 1 point dans ce dernier domaine. De plus, le lecteur identifie l'incantation qui permet d'attirer dans notre monde une créature de l'éther (du plan astral), ainsi que celle qui l'y renvoie ; c'est l'équivalent du sortilège de l'Aube Dorée Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire. Des expériences conduites à partir des notes de Thomas (et la réussite d'un nouveau jet d'Occultisme) fournissent une méthode pour entrer dans le plan astral et en sortir (cette dernière diffère de celle de l'Aube Dorée ; elle est beaucoup plus dangereuse pour des raisons évidentes).

D'après son manuscrit, Thomas croyait à l'existence d'un autre monde, parallèle au nôtre, d'où émanent toutes les manifestations d'origine surnaturelle. Ses recherches l'ont mené dans le plan astral, fascinant même s'il ne ressemblait pas à ce qu'il attendait. Ses notes ne prennent pas la forme d'un journal intime semblable à celui d'Andrea, mais plutôt celle d'un carnet de bord où sont consignés les enregistrements et observations de laboratoire, issus de ses expériences et recherches. Elles comprennent cependant une digression dans laquelle il exulte après avoir envoyé "ce bâtard de Robert" dans l'éther où "il a rencontré les affamés et le Voleur de Forme". Pellgraine a également inscrit les ' vrais noms' de plusieurs êtres de l'éther, qu'il identifie comme étant "Zorlith, Anstaria, Thursif et Nevik". Au Gardien de décider si ces êtres existent toujours après cinquante ans et s'ils peuvent donc être invoqués par les investigateurs ; à lui d'en déterminer également la nature.

La lecture du journal de Thomas coûte 0/1 point de SAN, sauf pour ceux qui sont allés dans son bureau, ont vu les taches de sang et savent que tout ceci est vrai. La perte de SAN passe alors à 1/1D3 points. Le document renferme deux sortilèges : Invoquer/Contrôler un Parasite Astral et Portail Éthéré. Ils sont décrits en page 74.

l'employée reste bouche bée et détourne son regard ; l'investigateur est nu. Lorsqu'il se retourne, il s'aperçoit que sa chemise de nuit est restée dans le lit, à l'endroit exact où il dormait, comme s'il s'était levé en passant au travers de son vêtement. Bien que troublé, l'investigateur n'a pas assez de certitude sur ce qui vient de se passer pour subir une pénalité en SAN.

- Un investigateur se réveille et constate que ses draps sont maculés de sang ; choisir un investigateur ayant touché au sang du bureau. Après examen, il semble que le liquide suinte de sa peau sans blessure apparente. Le personnage a beau s'essuyer, cela réapparaît, comme surgi de nulle part (le sang sur les draps n'y est pour rien). Cet effet répugnant, dû au passage de l'investigateur dans le bureau, dure six heures et lui coûte 1/1D3 points de SAN.

- Un investigateur constate qu'il ne peut rien saisir. Ni les draps ni un verre de lait, rien. Ses mains, désormais privées de substance, n'entrent en contact avec rien. L'effet va jusqu'à la base de la paume puis la chair redevient solide. Aucune autre partie du corps n'est affectée. Cela se dissipe au bout d'une heure, mais le personnage perd 1/1D6 points de SAN. Tous les témoins du phénomène perdent 1/1D4 points de SAN.

- Un investigateur se réveille sans incident, mais dans la demi-heure qui suit, il ressent de petites morsures sur diverses parties de son corps, comme s'il était victime d'un insecte. Rapidement, une morsure plus douloureuse laisse sur son épaule une marque évidente de ventouse de la taille d'une pièce de monnaie. Plus l'investigateur est actif, plus il se fait mordre. Cet effet se dissipe au bout d'une vingtaine de minutes, un délai suffisant pour qu'il subisse 1D10 attaques lui enlevant chacune 1 PV. Agissez avec discernement et accordez un jet de Premiers Soins pour chacune de ces morsures relativement bénignes — la réussite efface les dégâts. Pendant cette période, les Premiers Soins ne permettent d'effacer au maximum que la moitié des dommages subis ; cependant, les personnages possédant le Talisman de Conjuration sont en mesure de chasser le parasite astral avant qu'il parte de lui-même. Le sortilège d'Exorcisme est ici inefficace car il s'agit d'attaques (mineures) physiques, pas d'un vampirisme psychique.

- Un investigateur se réveille dans le plan astral. Cet effet étant le plus hasardeux de tous, vous ne devriez l'utiliser qu'avec un personnage ayant déjà eu une expérience du plan astral lors de sa formation au sein de l'Aube Dorée (il connaît la Vision Spirite ou le Voyage Astral). Cette expérience le rend plus susceptible d'être attiré vers ce plan. C'est une conséquence grave, et ce devrait être celle qui incitera les personnages à aller jusqu'au bout des choses même quand leurs incidents respectifs auront disparu. Contrairement aux autres, cet effet ne s'achève pas après une période arbitraire ; l'investigateur demeure dans le plan astral jusqu'à ce qu'il parvienne à s'en échapper ou que d'autres viennent à sa rescousse. Les diverses possibilités sont décrites dans la section "Dans le plan

La vérité sur les Pellgraine

Andrea Pellgraine a étudié les notes de son mari du mieux qu'elle a pu, mais les écrits n'étant pas destinés à être compris par d'autres que leur auteur, il lui était facile de faire des erreurs d'interprétation. Elle a lancé la première partie du sort "La Prise et la Garde", qui est, en fait, une variante d'Invoquer/Contrôler un Parasite Astral. Au lieu de ramener son amant, elle a invoqué le Voleur de Forme, un parasite qui a dévoré Robert et absorbé son essence vitale. C'est cette même créature qui a saccagé la maison et massacré Thomas Pellgraine.

Andrea a lancé la deuxième partie du sort pour prendre le contrôle de la créature et la renvoyer, mais très maladroitement. La créature est retournée dans son plan, mais une fissure a perduré entre notre monde et le sien. Le phénomène est inoffensif tant qu'on le laisse tranquille, mais si quelqu'un s'en approche, sa force vitale recharge l'énergie de la fissure et ouvre le portail. Voilà pourquoi la fissure est restée fermée jusqu'à l'intervention d'Arthur Pellgraine et l'entrée des investigateurs dans la pièce.

Il est difficile de sceller la fissure. Comme l'indique la suite du texte, deux solutions sont possibles : lancer Contrôler un Parasite Astral sur le Voleur de Forme et le renvoyer dans le plan astral *correctement* ou se servir du Rituel du Pentagramme pour inscrire un pentagramme autour de la faille et la fermer.

astral", ci-dessous. Toutefois, si aucun personnage n'a d'expérience dans ce domaine, il serait injuste d'en perdre un dans cette autre dimension et de compter sur lui pour improviser une manière de s'en échapper. Dans la suite du texte, on considère que l'effet s'est produit ; dans le cas contraire, ignorez ces sections.

Alerte

Une fois qu'un effet donné a agi sur un investigateur, vous pouvez très bien passer à un autre. Cette partie du scénario est destinée à effrayer les personnages pour qu'ils se réunissent et qu'ils contactent DEDI (c'est lui qui les joints s'ils n'y pensent pas).

DEDI a vu des choses étranges pendant toute la matinée — des créatures horribles et irréelles qui flottaient dans la pièce, indifférentes à ce qui les entourait. L'une d'elles y prêtait cependant plus attention, car elle l'a mordu à la main pendant qu'il avalait nerveusement son petit déjeuner. DEDI a ensuite appelé tous les personnages (du moins tous ceux pouvant encore être joints) et les a convoqués pour une réunion d'urgence dans sa voiture.

Dans le véhicule, les investigateurs peuvent échanger leurs histoires (c'est normalement la première fois que les joueurs entendent les expériences des autres) ; ils constatent aussi une absence — un des leurs est actuellement dans le plan astral. Les domestiques de ce dernier ignorent où il est parti.

Jouez cette séquence à l'émotion. DEDI, affolé et inquiet, veut qu'ils retournent tous immédiatement au domaine Pellgraine — mais une fois que les investigateurs ont saisi ce qui se passe, leur première préoccupation devrait être de sauver leur ami prisonnier du plan astral. Pendant ce temps, toutes sortes de créatures étranges peuvent circuler dans les airs autour de DEDI sans que personne d'autre les voit. Semez le trouble et la confusion.

Dans le plan astral

L'investigateur transféré physiquement dans le plan astral a le choix entre diverses solutions pour s'en sortir. De même, ses compagnons disposent de deux méthodes pour le ramener.

Quand l'investigateur se réveille dans le plan astral, il a perdu 5 points de Magie et 1D4 points de SAN (ces derniers résultant à la fois du stress de l'entrée dans cet autre monde et du choc éprouvé en se retrouvant là inopinément). Comme il est physiquement dans l'astral, la perte de SAN s'applique *immédiatement*, et non à son retour dans le monde normal, comme c'est habituellement le cas. Il est environné par une brume violacée et miroitante. S'il a déjà eu une expérience de ce genre, il sait qu'il peut percevoir le monde réel ; un novice ignore ce fait, mais peut-être tente-t-il tout de même de le faire s'il est malin. Bien sûr, cela nécessite la réussite d'un jet de POU x 5, la dépense de 1 point de Magie et la perte de 0/1 point de SAN. Le voyageur peut tenter de communiquer avec les autres investigateurs (ou n'importe qui d'autre) et accomplir normalement les autres déplacements astraux. Seules différences, les pertes de SAN sont immédiates et il ne peut pas rentrer de lui-même dans le monde réel.

L'investigateur est incapable de s'échapper avec ses seules capacités, que ce soit par la magie ou en imposant normalement sa volonté. Il dispose cependant d'une solution : il n'a qu'à se rendre par déplacement instantané au niveau du bureau de Pellgraine. Là, il lui suffit de traverser la fissure entre le monde réel et le plan astral. Évidemment, dans le manoir, il est environné de parasites astraux, voire pire, si le reste de l'équipe n'a pas encore débarqué pour régler la situation. Dans ce cas, le Gardien doit décider de ce qui lui arrive.

Le reste du groupe peut libérer le personnage avec le sort Portail Éthéré qui figure dans le journal de Thomas Pellgraine. Il suffit alors de se rendre physiquement dans le plan astral et d'en ramener le captif. Les autres investigateurs, qui se servent du voyage astral normal pour se rendre auprès de lui, ne peuvent le ramener sans le sort Portail Éthéré (ils peuvent lui indiquer la solution de la fissure dans la pièce au-delà).

Lors de son séjour dans le plan astral, l'investigateur est rapidement attaqué par des parasites attirés par sa présence physique, au rythme d'un toutes les deux heures qui suivent son réveil (ou moins souvent s'il souffre trop).

S'il devient fou pendant son séjour, ce n'est qu'un demi-mal. Contrairement au voyage astral normal, il n'est pas perdu à jamais ; il se contente d'errer, catatonique,

Nouveaux sortilèges

Les sorts suivants figurent dans le journal de Thomas Pellgraine. Le deuxième (Invoquer/Contrôler un Parasite Astral) est pratiquement le même que celui enseigné par l'Aube Dorée, mais Pellgraine l'a intitulé "La Prise et la Garde". Il est possible de lancer l'un ou l'autre sans étude ou jet d'INT préalable, tant que l'on a le texte sous les yeux. Apprendre un de ces sorts pour en disposer à volonté demande, sinon, le temps normal et la réussite d'un jet d'INT.

Portail Éthéré

Grâce à ce sort, l'enchanteur peut entrer physiquement dans le plan astral. Cela nécessite une heure de méditation, 5 points de Magie et 1D4 points de SAN. La méthode est beaucoup plus risquée que celle de l'Aube Dorée, car le voyageur met en péril son corps et son esprit. Elle a cependant un avantage : le voyageur peut non seulement percevoir normalement le monde réel, mais il peut aussi y retourner à n'importe quel endroit perçu. En d'autres mots, c'est une forme coûteuse et pesante de téléportation.

Le processus est en tout point identique au Voyage Astral, à trois exceptions près. D'abord, l'enchanteur subit immédiatement toutes les pertes de SAN, au lieu de les voir appliquées à son retour dans le monde normal. Ensuite, revenir dans le monde réel, quel que soit l'endroit, le point de départ y compris, nécessite la réussite d'un jet de POU x 5, et coûte 5 points de Magie et 1D4 points de SAN. Le voyageur peut ensuite repartir dans le plan astral sans perdre de points à condition de rester dans le monde réel pendant un nombre de rounds n'excédant pas son POU. Enfin, l'enchanteur peut emporter des objets physiques et même des êtres vivants dans et hors du plan astral. La table voisine montre le coût du transport d'objets dans le plan astral. La TAI maximale des objets et êtres vivants que l'enchanteur emporte ne peut excéder son POU x 2.

Ajoutons que la présence physique de l'enchanteur dans le plan astral attire automatiquement 1D3 parasites astraux par heure de présence.

POU de l'enchanteur moins TAI totale des charges emportées	Coût en points de Magie
>10	0
6 — 9	2
2 — 5	4
-2 — 1	6
-6 — -3	8
-10 — -7	10
<-10	12

La Prise et la Garde (Invoquer/Contrôler un Parasite Astral)

Ces rituels sont similaires à leurs contreparties du Mythe et fonctionnent de la même manière. Comme l'Ordre, Thomas croyait invoquer une variété d'Esprits Astraux et Élémentaires (à qui il donnait des noms reposant sur divers systèmes de croyance et autres mythologies). En fait, le sort invoque et permet de contrôler n'importe quel Parasite Astral. Il y a quand même 5 % de risques pour qu'un Chien de Tindalos soit contacté involontairement.

En dehors de cette faiblesse, le sort d'invocation ne fonctionne que sur les esprits dont l'enchanteur connaît le vrai nom. Le journal de Pellgraine en indique plusieurs, mais pour en appeler d'autres, il faut d'abord apprendre leur véritable nom. Le sort de contrôle n'a cependant pas cette restriction et permet donc d'agir sur un esprit présent dans le monde réel, que l'enchanteur connaisse ou non son identité. Les habitants du plan astral protègent, bien sûr, jalousement leurs vrais noms.

Notez qu'aucun sort Invoquer/Contrôler ne peut être lancé depuis le plan astral.

hurlant ou autre, jusqu'à ce qu'il se rétablisse ou qu'il soit repêché. Malheureusement, les attaques des parasites astraux continuent et s'il est trop emporté par la démence pour pouvoir se défendre, ses adversaires risquent de n'en faire qu'une bouchée.

Retour au domaine

La situation au domaine Pellgraine a pris mauvaise tournure. Tous les occupants de la maison sont en fait morts ou mourants.

Quand la voiture remonte l'allée, ses passagers ne manquent pas de remarquer le cadavre gisant dans l'herbe, devant la maison. Une fenêtre de l'étage est brisée et les rideaux flottent sous l'effet de la brise. Une fois descendus du véhicule, les investigateurs peuvent examiner le corps entouré d'éclats de verre ; c'est une jeune femme en habit de bonne. Son visage porte les marques de dizaines de morsures et la chair sanguinolente est déchiquetée. Ses yeux ont été énucléés (dévorés ?) et les déchirures de ses vêtements ensanglantés révèlent une douzaine de petites plaies. Elle s'est rompue le cou en tombant par la fenêtre. Voir ce spectacle coûte 1/1D6 points de SAN.

Dans l'entrée, les investigateurs découvrent une scène étrange : un bras d'homme émerge du plafond et oscille doucement — sans qu'il y ait de trou dans le plafond. C'est comme s'il ne faisait qu'un avec le plâtre. Une bague permet d'en identifier le propriétaire : Arthur Pellgraine. Ceux qui veulent tâter son pouls constatent qu'il est encore en vie, ses doigts se crispent même par intermittence. Un gémissement assourdi émane occasionnellement d'au-dessus. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN.

La scène

Voici quelle est la situation dans la maison : pendant la nuit, la fissure entre les deux mondes (affectée par l'activité de la veille au soir dans le bureau) s'est agrandie et une multitude de créatures sont passées à travers. Une fois

entrées physiquement dans notre monde (car la magie de Thomas Pellgraine n'est pas un simple transfert mental), elles ont commencé à pourchasser le gibier abondant présent dans la demeure.

Tous les domestiques sont morts. Ils étaient six, y compris la femme défenestrée. Les arrivants les découvrent, l'un après l'autre, au fils de leur progression dans la maison car ils gisent un peu partout, dans un état à définir par le Gardien. Certains ont été écartelés par la créature qui a dévoré le valet Robert avant de s'en prendre à Thomas, et c'est le principal adversaire que les investigateurs vont devoir affronter : le Voleur de Forme. Les mains du garde-chasse agrippent encore un fusil de chasse de cal. 20 dont les deux canons ont servi ; sa poche contient quelques cartouches et deux petites masses gluantes marquent l'endroit où il a fait mouche sur deux cibles désormais méconnaissables. La découverte de chaque cadavre de domestique entraîne une perte d'au moins 0/1 point de SAN.

Deux objectifs semblent à priori plus évidents : rejoindre le bureau (c'est en tout cas ce que DEDI compte faire) et retrouver Arthur Pellgraine dont le bras jaillit du plafond de l'entrée. Il est probable que les investigateurs se séparent pour accomplir ces deux tâches. Pendant le final de ce scénario, le Gardien doit prévoir les scènes et les rencontres avec soin. Les corps mutilés servent à terrifier les personnages et à mettre leurs nerfs à vif. Dévoilez les créatures chasseresses à mi-chemin dans la maison pour accélérer le rythme et accroître le danger. Enfin, faites surgir la créature, mi-Robert mi-Thomas, qui vient accentuer la pression et leur donne un aperçu de l'ultime héritage de la famille.

Le destin d'Arthur Pellgraine

Quiconque se rend dans la chambre d'Arthur Pellgraine (installée au-dessus de l'entrée) découvre le jeune homme en nage, qui gémit, désormais privé de raison. Il gît dans le plancher, qu'il a à moitié traversé à son réveil, alors qu'il était en partie immatériel. Son bras émerge dans la pièce du dessous, sa jambe droite, son torse et son oreille droite sont coincés dans l'épaisseur de la structure et le reste est toujours visible au-dessus des lattes. Son corps est un amas de morsures et d'entailles, car il a attiré divers chasseurs plus tôt dans la matinée, quand il avait en lui plus de vie et de raison. Le festin des créatures laisse un sol couvert d'éclaboussures sanglantes ; la pièce empeste abominablement car Arthur a perdu le contrôle de ses sphincters en même temps que la conscience et la raison.

Il est complètement fou ; les chasseurs finissent par le tuer avant la nuit si la situation n'est pas réglée d'ici là. Pire encore, on ne peut le sortir du plancher car son corps est complètement mêlé au bois et au plâtre. Son poumon droit coincé dans le sol le gêne dans sa respiration, et le sang circule à peine dans sa jambe et son bras droits.

Ce que les investigateurs font d'Arthur est laissé à leur libre choix. Il ne réagit plus à aucun stimulus excepté la douleur et la mort, seule, peut le secourir.

La fermeture de la brèche

Techniquement, le problème n'est pas difficile à résoudre. N'importe quel membre de l'Aube Dorée peut célébrer un Rituel du Pentagramme ou de l'Hexagramme pour sceller la fissure, ou lancer Contrôler les Parasites Astraux (par la méthode de l'Aube Dorée ou celle inscrite dans le journal de Thomas Pellgraine) sur le Voleur de Forme. Le sort d'Exorcisme n'a aucun effet sur lui car il ne se livre à aucun vampirisme psychique.

Mais personne ne peut dire aux investigateurs ce qu'ils ont à faire ; ils doivent y penser par eux-mêmes. Peut-être essaieront-ils de contrôler le Voleur de Forme juste pour s'en débarrasser, sans se rendre compte qu'ils accomplissent en même temps leur mission. S'ils n'entreprennent rien d'efficace, DEDI suggère de clore le passage avec le Rituel du Pentagramme, mais ne faites cela qu'en ultime recours, avec des investigateurs vraiment en panne d'idée. Il est important que ceux-ci apprennent à se servir de leur magie de manière adéquate sans qu'on ait à leur montrer le chemin.

La montée en tension de l'atmosphère doit aller crescendo pendant cette dernière partie. Le trajet entre la porte d'entrée et le bureau de Thomas Pellgraine doit être périlleux mais pas infranchissable. Disposez les cadavres des domestiques ici et là, chaque scène plus abominable que la précédente et laissant présager un plus grand danger. Le Voleur de Forme se fait parfois entendre — des hurlements poussés par les vestiges de Robert/Thomas — et fracasse des objets, mais il ne se montre que dans les derniers instants. Des attaques répétées de parasites inciteront le groupe à avancer vers l'objectif. DEDI subit quelques morsures mais il ne doit surtout pas mourir.

Dans le vieux bureau, rien ne bouge. Les taches de sang sont toujours là. Des échos de cris et de hurlements retentissent dans la pièce de temps à autre, souvenirs de la mort de Thomas il y a 50 ans. Dès que les investigateurs y pénètrent, leur présence renforce la fissure qui se met à luire visiblement ; un espace brumeux apparaît en plein milieu de la pièce. Pour un personnage bloqué dans le plan astral, voilà sa dernière chance de retour ; il n'a qu'à entrer dans la surface scintillante pour émerger dans le bureau, sain et sauf.

Si le Voleur de Forme ne s'est pas encore manifesté, il surgit dans le bureau dès que les investigateurs s'y trouvent. Il attaque sans pitié. Heureusement, les sortilèges permettant de sceller la fissure peuvent être exécutés en quelques instants une fois que l'enchanteur voit la brèche. Leur utilisation devrait coïncider avec la (dernière) attaque du Voleur de Forme.

Quand l'incantation est prononcée, toutes les créatures présentes se mettent à gémir et s'étirent à l'infini, atteignant des longueurs impossibles tandis que leur substance est entraînée dans l'éther. S'il est encore en vie, le Voleur de Forme tente d'attraper le personnage le plus proche afin de l'emmener avec lui. Considérez cela comme une attaque normale de la créature, mais sans dommage. La victime peut essayer de se libérer avec un jet de FOR contre FOR ; de toute façon, toute attaque réussie sur le Voleur de Forme lui fait lâcher prise. S'il arrive à



"*Attention, attention, malédiction, regarde... juste au-dessus de ton épaule gauche...*"

ses fins, il doit dépenser les points de Magie indiqués dans la description du sort Portail Éthéré pour emporter sa proie.

Puis la fissure se referme et tout redevient tranquille ; le silence n'est plus troublé que par le souffle des investigateurs et peut-être les gémissements d'Arthur Pellgraine qui agonise encore dans sa chambre.

Conséquences

Le groupe peut alerter les autorités sous un prétexte quelconque ou simplement fuir le domaine — il n'y a aucun témoin des événements à l'exception du cocher de DEDI, dont la loyauté ne peut être mise en doute. Dans la première éventualité, la police de Loughton est désarçonnée par les scènes bizarres qu'elle découvre. L'affaire est finalement classée comme attaque d'animaux sauvages ou crise de démence de Pellgraine ou d'un de ses employés ; en tout cas, les détails sont soigneusement tus, ainsi que l'implication des investigateurs.

Si personne ne signale l'affaire, un jardinier local venu effectuer quelques travaux tombe sur les horreurs du domaine ; il s'enfuit jusqu'au pub le plus proche où il se réconforte d'une bière et se met à parler sans cesse. Près d'une douzaine de curieux auront visité le site avant l'arrivée de la police.

S'il y a encore un prisonnier dans l'astral, il est probablement condamné, car DEDI n'a aucune envie de créer de nouveaux passages vers ce royaume. Comme il détient le journal de Thomas Pellgraine et le sort Portail Éthéré, le destin du malheureux est entre ses mains — les investigateurs survivants tenteront peut-être de le convaincre d'aller sauver leur compagnon. C'est au Gardien de régler cette question du sauvetage.

Arthur Pellgraine ne passe pas la nuit, même si la brèche est scellée rapidement. Ou son corps ne supporte pas le traumatisme, ou un des médecins appelés sur les lieux du drame accorde à ce jeune idiot la délivrance de la mort.

DEDI exige que lui soient restitués les papiers laissés par Thomas et Andrea Pellgraine ; il les étudie longuement en privé mais ne se livre à aucune expérience. Le drame l'a définitivement convaincu de la sagesse de l'approche de l'Aube Dorée concernant le plan astral : n'y envoyer que l'esprit, pas le corps. Il demande à tous les participants de jurer de garder le secret et de l'aider à remplir un rapport confidentiel destiné aux Chefs Secrets de l'Ordre. Une fois ce document établi, il le scelle sans délai et le dissimule parmi ses propres archives d'où il ne le ressortira jamais.

Avec la disparition du dernier des Pellgraine, le domaine revient aux autorités locales qui le mettent aux enchères avec un prix de départ très faible — le scandale attaché à la maison est trop important. Un investigateur peut l'acheter sans risque (il l'obtiendra pour 2 000 £, un bon prix pour une propriété de la noblesse). La malédiction de la "pièce au-delà" ne se manifestera plus jamais.

Les Parasites Astraux

Les créatures chasseresses (des parasites astraux) ont de multiples formes, dont quatre sont décrites ici. Venues par la fissure dans la pièce au-delà, elles ont pris des formes matérielles dans notre monde. Toutes partagent la même caractéristique : elles sont attirées par le mouvement. Ces choses n'ont pas l'habitude de notre monde et n'interprètent pas très bien leur environnement. Par exemple, lorsqu'elles attaquent les investigateurs qui se déplacent dans la maison, elles ne cherchent pas à esquiver les coups tant qu'elles n'ont pas été blessées ; à ce moment-là, elles peuvent préférer décamper (20 % de chances). Sinon, elles réagissent de façon plutôt intelligente en combat.

Le nombre des plus petites créatures est illimité. Servez-vous en à volonté, de sorte que les personnages soient harcelés et effrayés, mais ne désespèrent pas de réussir. Le POU de ces petits monstres est volontairement faible de façon à pouvoir les envoyer en nuées contre les investigateurs sans que cela tourne au massacre.

COUREURS

FOR 3	CON 10	TAI 2	DEX 13
PV 6	POU 6	Déplacement 9	

Bonus aux dommages : -1D4.
Attaques : Coup de Griffes 25 %, 1D6 + bd (x4).
Perte de SAN : 0/1D3 points.

Ces créatures sont une meute de pattes maigrichonnes qui se déplacent sur n'importe quelle surface — mur, plafond ou autre. Les pattes jaillissent d'une masse gluante centrale. Dans le plan astral, elles flottent dans l'éther, portées par les courants comme des herbes folles dans le vent. Dans notre monde, elles courent sur les surfaces planes avec légèreté et attaquent les humains en leur sautant dessus pour leur planter plusieurs griffes acérées à chaque round.

DERVICHES

FOR 3	CON 6	TAI 2	DEX 11
PV 4	POU 4	Déplacement 9 (en vol)	

Bonus aux dommages : -1D6.
Attaques : Trancher 35 %, 1D10 + bd.
Perte de SAN : 0/1D3 points.

Ces choses ne ressemblent à aucune créature terrestre. Elles sont formées de demi-cercles et de bandes, un peu comme une fleur ou une pile de disques sombres vaguement attachés. Elles flottent dans l'air en tourbillonnant furieusement, et les surfaces sont bordées de pointes acérées. En combat, elles foncent en tournoyant sur leur cible et infligent rapidement de nombreuses entailles avant de se retirer.

ESSAIMS

FOR 7 Déplacement 7 (en vol)
Attaques : Dards 100 % : lancez 1D6 à chaque round d'attaque (les attaques durent 1D4+1 rounds) et consultez la table suivante pour déterminer les dommages.

DOMMAGES DE L'ESSAIM

1 = 1D3-1 points	4 = 1D5 points
2 = 1D3 points	5 = 1D6 points
3 = 1D4 points	6 = 1D8 points

Perte de SAN : 0/1D3 points.

Chacune de ces créatures est constituée de dizaines de bêtes minuscules, de la taille d'une crevette. Ces choses légères et sombres se regroupent en essaims qui flottent dans l'air et sont attirés par les humains. En combat, elles tentent d'envelopper la tête pour en arracher la chair. Elles préfèrent s'en prendre d'abord aux yeux et au nez. La cible doit réussir un jet de Chance à chaque round pour éviter que sa vue ou son odorat ne soit définitivement affaibli. L'importance de ces dégâts est laissée à la discrétion du Gardien.

LAMPROIES

FOR 6	CON 8	TAI 3	DEX 12
PV 6	POU 6	Déplacement 9 (en vol)	

Bonus aux dommages : -1D4.
Attaques : Morsure 30 %, 1D10 + bd.
Perte de SAN : 0/1D4 points.

Les choses-lamproies sont des créatures ophidiennes d'environ 45 cm de long. De couleur chair, elles n'ont aucun œil visible ou autre organe de perception. Une extrémité de leur corps se termine en pointe, l'autre n'est qu'une gueule garnie de nombreuses dents minuscules.

LE VOLEUR DE FORME, parasite astral

FOR 15	CON 17	TAI 17	DEX 13
PV 17	POU 15	Déplacement 10	

Bonus aux dommages : +1D4.
Attaques : Coup de fouet 40 %, 1D6 + bd (x 2).
Armure : Les armes qui empalent ne font que la moitié des dommages.
Perte de SAN : 1/1D10 points.

Le "Voleur de Forme" est le nom que Thomas Pellgraine a donné à cette créature qui dévore ses proies pour ensuite les imiter. Elle ne s'est pas nourrie depuis des décennies et dans son état actuel ressemble à la fois à Robert et à Thomas Pellgraine — ses traits se transforment et se mélangent constamment, car l'essence des deux hommes, qui s'affrontent en une bataille mentale incessante, survit encore en elle. Cela n'affecte pas les capacités de la créature qui se nourrit en fait de leur colère. Le Voleur de Forme est une chose grossièrement humaine, plutôt distordue et massive, mais très rapide. La surface de sa chair présente un ensemble de textures, d'appendices et d'orifices divers qui n'empêche pas l'anatomie humaine de dominer. En combat, la créature transforme ses mains en surface couverte de sillons qui déchire douloureusement la peau et les muscles. Bien que simple parasite astral, cette créature possède des capacités exceptionnelles qui la différencie des autres.

Récompenses et pénalités

Le principal objectif de ce scénario est de sceller la brèche menant dans le plan astral. Les investigateurs qui y parviennent, gagnent chacun 1D6 points de SAN, et celui qui a lancé le sort en reçoit 1D8. Un échec entraîne un bref afflux d'apparitions monstrueuses dans le domaine et ses environs ; bien que ces créatures finissent par succomber en raison de leur séparation avec leur monde natal, leurs attaques sanglantes infligent néanmoins 1D8 points de SAN aux investigateurs quand ils comprennent qu'il s'agit là de la conséquence de leur échec.

Abattre les divers "chasseurs" provoque une petite récompense supplémentaire : 1 point de SAN par petite créature tuée et 1D8 pour avoir éliminé ou contrôlé et chassé le Voleur de Forme. Si le passage a été fermé par le contrôle du Voleur, celui qui a lancé le sort reçoit 1D8 points pour avoir clos le passage, plus 1D8 points pour avoir chassé la créature.

Pour chaque investigateur tué sur le domaine, les survivants perdent 1D3 points de SAN ; ne pas récupérer le personnage piégé dans l'astral entraîne une perte identique.

PNJ

"DEDI" WILLIAM BUTLER YEATS, poète irlandais, dramaturge, membre de l'Aube Dorée, 28 ans

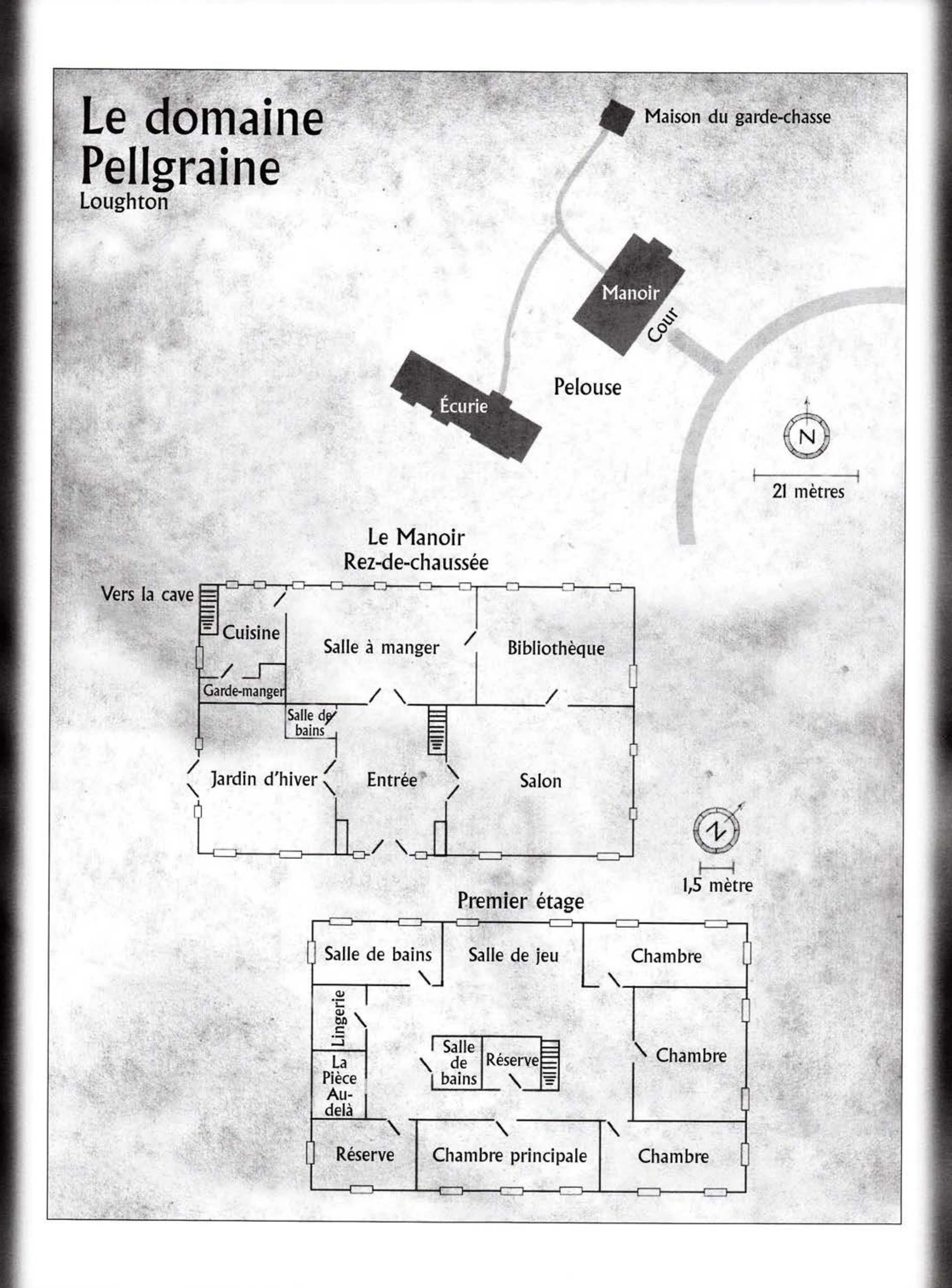
Aucune caractéristique n'est fournie pour Yeats car elles ne pourraient être qu'inexactes (comment savoir quelle était sa DEX ?). Par contre, les informations utiles au Gardien pour interpréter cet individu qui a réellement existé figurent ci-dessous.

Compétences probables : Anthropologie 40 %, Art (Théâtre et Poésie) 85 %, Astrologie 55 %, Astronomie 40 %, Bibliothèque 75 %, Cartomancie 60 %, Chimie 10 %, Crédit 55 %, Droit 20 %, Écouter 65 %, Esquiver 20 %, Étiquette 28 %, Géologie 10 %, Histoire 80 %, Occultisme 75 %, Persuasion 60 %, Pharmacologie 15 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.
Langues : Anglais 100 %, Gaélique 65 %, Hébreu 35 %, Latin 60 %.
Sorts : Exorcisme, Rituel de l'Hexagramme, Rituel du Pentagramme, Vision Spirite.

LORD ARTHUR PELLGRAINE,
dilettante, séducteur, pseudo occultiste, 28 ans

FOR 10	CON 12	TAI 13	INT 13	POU 11
DEX 11	APP 14	ÉDU 15	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Compétences : Art (Antiquités) 14 %, Baratin 56 %, Crédit 73 %, Droit 50 %, Esquiver 25 %, Étiquette 38 %, Histoire 41 %, Histoire Naturelle 61 %, Monter à Cheval 66 %, Occultisme 26 %, Persuasion 63 %, Psychologie 22 %.
Langues : Anglais 75 %, Français 42 %.
Attaques : Aucune, toutes avec le pourcentage de base.


Le domaine Pellgraine
Loughton
Maison du garde-chasse
Manoir
Cour
Pelouse
Écurie
N
21 mètres
Le Manoir
Rez-de-chaussée
Vers la cave
Cuisine
Salle à manger
Bibliothèque
Garde-manger
Salle de bains
Jardin d'hiver
Entrée
Salon
N
1,5 mètre
Premier étage
Salle de bains
Salle de jeu
Chambre
Lingerie
Salle de bains
Réserve
Chambre
La Pièce Au-delà
Réserve
Chambre principale
Chambre



L'Enfer est sans colère

par Steve Hatherley

Mars 1894

Un autre personnage de l'Aube Dorée propose aux investigateurs d'enquêter sur une mystérieuse malédiction familiale, un bois hanté et certaines questions qui ne trouveront leurs réponses que bien plus tard…

Nous nous étions choisis de loin et savions
Quelle heure de terreur vient éprouver l'âme,
Et au nom de cette terreur nous obéissions à l'appel,
Et comprenions, ce que nul autre n'avait compris,
Ces images qui s'éveillent dans le sang.

— W.B. Yeats, "Hound Voice"

Le mercredi 14 mars 1894, en début de matinée, on frappe à la porte d'un des investigateurs. Le visiteur est le Dr. William Westcott (*"Non Omnis Moriar"*, *"Je ne mourrai pas complètement"*), un des fondateurs du temple Isis-Urania de l'Aube Dorée. Il souhaite parler d'une affaire urgente.

Les investigateurs ont rencontré Westcott à plusieurs reprises dans diverses réunions de l'Aube. C'est un véritable gentleman en même temps qu'un occultiste érudit et assidu, quelqu'un qui donne l'impression de posséder un grand savoir occulte et d'être prêt à le partager.

Westcott est aussi un franc-maçon, ce que les investigateurs ignorent probablement. Il apporte avec lui une lettre d'un Jacob Black — un compagnon franc-maçon — qui lui demande son aide. Westcott ne révèle pas que tous les deux appartiennent à la franc-maçonnerie mais seulement qu'il a été contacté comme expert en sciences occultes. Comme il ne peut pas se libérer pour l'aider, il espère que les investigateurs accepteront de le remplacer. Westcott tend la lettre à son hôte et se verse un scotch. Le document est reproduit ci-dessous ; c'est l'Aide de Jeu n° 3.

(Si cela est nécessaire ou approprié, un autre allié de l'Aube Dorée peut être substitué à Westcott.)

Quand le personnage a lu la missive, Westcott explique qu'il ne pourra pas aider Mr. Black. Il lui a tout de même envoyé un télégramme pour lui expliquer que ses partenaires lui rendraient visite au Railway Hotel dans la soirée du lendemain (le 15) à 19 h. Même s'il ne le dit pas, il ne doute pas que les investigateurs accepteront de le remplacer. Une réussite de Psychologie souligne qu'en cas de succès de leur part dans cette affaire, leur avancement dans l'Aube Dorée bénéficiera du soutien de Westcott. Un refus des investigateurs, par contre, lui déplaira et compromettra leur avenir dans l'Ordre.

Westcott

Westcott a parlé avec Maurice Spencer et a appris que Black est un solicitor établi d'une petite ville du Derbyshire, Helmsdon. Westcott ne sait pas grand-chose de la malédiction qui pèse sur cette famille, si ce n'est qu'elle est vieille de plusieurs siècles.

Rencontre avec Jacob Black

Le Railway Hotel est un imposant bâtiment de pierre à la façade couverte d'une fine couche de suie déposée par les locomotives qui passent à proximité. Le portier tient ouverte la porte à double battant pour laisser entrer les investigateurs.

La réception est richement meublée avec des fauteuils de cuir et des plantes vertes partout. Dans un coin, deux gentlemen âgés se réchauffent devant une cheminée. Au comptoir de la réception, Black a laissé un message pour les PJ : il dîne au restaurant de l'hôtel et ceux-ci peuvent l'y rejoindre. Un des chasseurs apparaît bientôt et conduit les arrivants dans la salle à manger du premier étage.

Le restaurant est aussi opulent que la réception ; il contient simplement plus de bronze et d'argenterie. Il est presque vide et le chasseur guide les investigateurs vers la table de Black. Celui-ci se lève, donne la pièce au chasseur et serre la main de ses hôtes. (Si certains d'entre eux sont francs-maçons, cette poignée de main leur apprend que Black l'est aussi.)

La malédiction

Avant de narrer son histoire, Black demande si les investigateurs ont mangé. Si nécessaire, il passe le menu qu'il était en train d'étudier à ceux qui ont faim. Les personnages peuvent se laisser inviter à dîner ou assister au repas.

Aide de Jeu n° 3 : Lettre de Jacob Black au Dr. William Westcott

14 Sycamore Crescent
Helmsdon
Derbyshire
Samedi 10 mars 1894

Cher Monsieur,

Je m'appelle Jacob Black et je cherche conseil au sujet d'une affaire très délicate. Maurice Spencer, un ami commun, m'a laissé entendre que vous aviez les compétences et connaissances nécessaires pour résoudre mon problème.

Mon problème est, pour résumer, celui-ci : j'ai besoin de quelqu'un qui soit capable de conjurer la malédiction qui frappe aujourd'hui ma famille. J'ai pensé à un exorcisme mais je ne suis pas hanté par un fantôme ou menacé de possession. Maurice sous-entend que votre savoir s'étend au-delà des limites de la science.

Je serai à Londres les 15 et 16 de ce mois et je descendrai au Railway Hotel en face de la gare St. Pancras. Si vous étiez assez aimable pour me rencontrer là-bas, je vous décrirai en détail le terrible danger qui menace ma famille.

Je suis prêt à payer les honoraires que vous demanderez et toutes les dépenses que pourraient occasionner vos recherches.

Sincèrement vôtre,
Jacob Black

Black explique que sa famille peut être fière d'une histoire qui remonte à l'invasion normande en 1066. Elle a toujours vécu dans les Midlands, au Derbyshire. On y a toujours considéré avec une fierté sceptique la malédiction de 1584. Celle-ci a été lancée par Black Annie, une sorcière condamnée à mort par Edward Black, le *squire* de la paroisse. Cette terrible sorcière avait vécu, jusqu'à son arrestation et exécution, dans les profondeurs d'une forêt voisine, Oak Wood.

Black connaît la malédiction par cœur. "Et tu subiras la malédiction de Black Annie : le sang coulera et le mort marchera et tu seras le dernier de ta lignée". Sir Edward Black n'y avait prêté aucune importance, mais, deux semaines plus tard, sa maison (le manoir d'Oakwood) était rasée par un incendie au cours duquel périrent la plupart des domestiques et Sir Edward lui-même.

Mais les Black survécurent. Un des fils de Sir Edward était à l'étranger et à travers lui la lignée s'est perpétuée. Les années passant, la famille a perdu une bonne part de son prestige mais Jacob se considère comme un des piliers de la communauté, une voix influente dans les affaires locales. (Cela tient plus à ses relations maçonniques qu'à son héritage.)

Jusque récemment, Black n'avait jamais éprouvé plus qu'une curiosité amusée pour la malédiction mais la situation a changé. Il y a trois semaines, il a fait un rêve étrange : il a "vu" le tribunal où Annie a été condamnée. Quand la sentence a été prononcée, la fureur a déformé ses traits et elle a craché sa malédiction. Il s'est alors réveillé pour se retrouver dans un lit inconnu. De la fumée passait sous la porte qu'il ne reconnaissait pas et des flammes léchaient les fenêtres. Black a ensuite bondi hors du lit, couru à la fenêtre et, bravant les flammes, sauté dans le vide. Il s'est réveillé encore — pour de bon cette fois.

Une semaine plus tard, sa femme a fait une fausse couche. Il y a cinq jours, il a vu du sang sourdre des murs. Le lendemain matin, il a appris que le frère de son père était mort d'une chute de cheval. La femme de chambre se plaint de voir des fantômes et le chien a disparu. Le lait tourne et une seule nuit suffit à faire pourrir la nourriture. Avant-hier, un pentagramme inversé a été gravé sur la porte.

Toute cette affaire a terriblement éprouvé son épouse et Black veut y mettre fin. Il a entendu des rumeurs concernant l'Aube Dorée et demande de l'aide. Il est prêt à payer des honoraires à l'Ordre et toutes les dépenses des investigateurs. Il ne dispose malheureusement que de deux chambres d'ami pour un total de trois lits, mais il pourra installer les autres dans un hôtel proche.

Pendant toute l'investigation, la femme de Black restera chez sa mère à Derby.

Jacob Black

Jacob Bartholomew Black est un homme grand et terriblement maigre. Ses traits tirés sont encadrés par une chevelure de jais et une barbe strictement taillée. Des sourcils broussailleux cachent des yeux globuleux au milieu d'orbites sombres. Il ressemble à un cadavre vivant et les gens le prennent souvent pour un croque-mort. Il est en fait solicitor et joue un rôle de notaire et d'avocat d'affaires. Il est franc-maçon depuis maintenant cinq ans et traite tous ses compagnons maçons avec déférence et respect. Black est un personnage plutôt sévère, un paroissien assidu dépourvu d'humour. Fier de sa lignée, il est entièrement dévoué à sa femme et espère ardemment un héritier.

Victoria Black

Grande et élégante, Victoria Alice Black compense habituellement largement le manque d'humour de son mari. Elle est toutefois encore sous le choc de sa fausse couche et préfère rester chez ses parents tant que le problème de la maison Black n'est pas résolu.

S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent la rencontrer. Jacob n'y voit pas d'inconvénient, mais il leur enjoint de faire preuve de délicatesse. À partir d'Helmsdon, le voyage aller-retour et la rencontre avec Victoria occupent presque toute une journée. L'épouse ne peut malheureusement rien leur apprendre d'utile. Quand les PJ la quittent, elle leur demande, les supplie presque, de prendre soin de Jacob.

Informations réservées au Gardien

Grâce à ses protections surnaturelles, la sorcière Black Annie n'est pas réellement morte de son exécution. Les villageois superstitieux ont emporté son "cadavre" carbonisé au plus profond d'Oak Wood pour l'enterrer près de la chapelle perdue de St. Michael In The Wood [Dans Le Bois] (où le Roi Arthur est aussi inhumé, à l'insu des habitants de la région). Là, elle va régénérer lentement dans sa tombe peu profonde, rêvant de vengeance. Malheureusement pour elle, la chapelle d'Oak Wood est protégée par un immense Signe des Anciens que les ennemis d'Arthur ont placé là des siècles plus tôt. Elle se retrouve donc prise au piège, son pouvoir rendu inutile par l'enchantement. L'incendie qui a tué Sir Edward peu de temps après n'est qu'une coïncidence ; Black Annie n'aurait jamais commis la négligence d'oublier un fils. Les siècles passent et Black Annie ne peut qu'attendre la fin du Signe des Anciens.

Il y a trois semaines, pour des raisons qui n'ont rien à voir avec notre affaire, un propriétaire local, Randolph Northcote, fait abattre les cinq chênes qui constituent le Signe des Anciens. Black Annie exulte — et agit. Elle n'est hélas plus capable de quitter le bois magique d'Oak Wood, mais elle envoie ses sortilèges et ses créatures accomplir sa vengeance à sa place.

Jusqu'à présent, elle s'est contentée de jouer avec Black. Quand elle se fatiguera de ce jeu, ses attaques prendront un tour plus mortel.

Le Roi passé et à venir

Une bonne part de ce scénario prépare une aventure ultérieure, "Sheela-na-gig". L'abattage des arbres et la crypte dans la chapelle n'ont aucun rapport avec Black Annie. Ces éléments, et le destin de Northcote, sont traités dans un autre scénario. La vengeance exercée par Black Annie contre Jacob Black n'en est qu'un effet secondaire.

Ce qu'en disent les tarots

Deux cartes figurent en bonne place dans une Cartomancie réussie en rapport avec cette aventure. L'Empereur est un des arcanes majeurs ; sa présence signifie guerre, conquête, victoire, conflit, ambition et pouvoir matériel. Revient aussi fréquemment Le Pendu, un autre arcane majeur. Il indique sacrifice imposé, punition, souffrance et perte involontaire.

Un échec fait apparaître le Six d'Épées : le succès après les ennuis, l'autorité, le travail et peut-être un voyage. Les mauvaises lectures soulignent aussi l'importance du Cinq de Bâtons, en position indigne : concupiscence, désir, supercherie et gaspillage.

Voyage à Helmsdon

Black tient à ce que les investigateurs l'accompagnent dès le lendemain et il achète des billets pour un train qui part en milieu de journée de la gare d'Euston. Cela laisse aux personnages le temps de préparer leurs bagages mais pas celui d'effectuer des recherches à Londres. Soulignons que ceux qui insistent pour rester à Londres un peu plus longtemps n'y gagnent rien. Tous les renseignements utiles peuvent être découverts à Helmsdon et dans les environs.

Le voyage dure un peu plus de quatre heures avec un changement en gare de Birmingham. Black est parti devant et les investigateurs peuvent tranquillement profiter du paysage ou lire un livre. Il les attend à la gare d'Helmsdon et un cab les emmène chez lui, au centre ville. Le soir tombe quand ils y arrivent et on s'occupe d'abord du souper.

Black leur désigne leurs chambres et leur laisse dix minutes pour se changer pour le repas. Il précise qu'ils sont tous invités au dîner ; ceux qui doivent s'installer à l'hôtel y seront conduits plus tard dans la soirée.

Les deux chambres contiennent de grands lits fraîchement faits et les armoires et commodes suffisent largement aux vêtements des visiteurs. Les pièces sont chaudes et confortables et bénéficient toutes deux d'une bonne flambée dans la cheminée. Sur le manteau de chacune, on a posé une pomme.

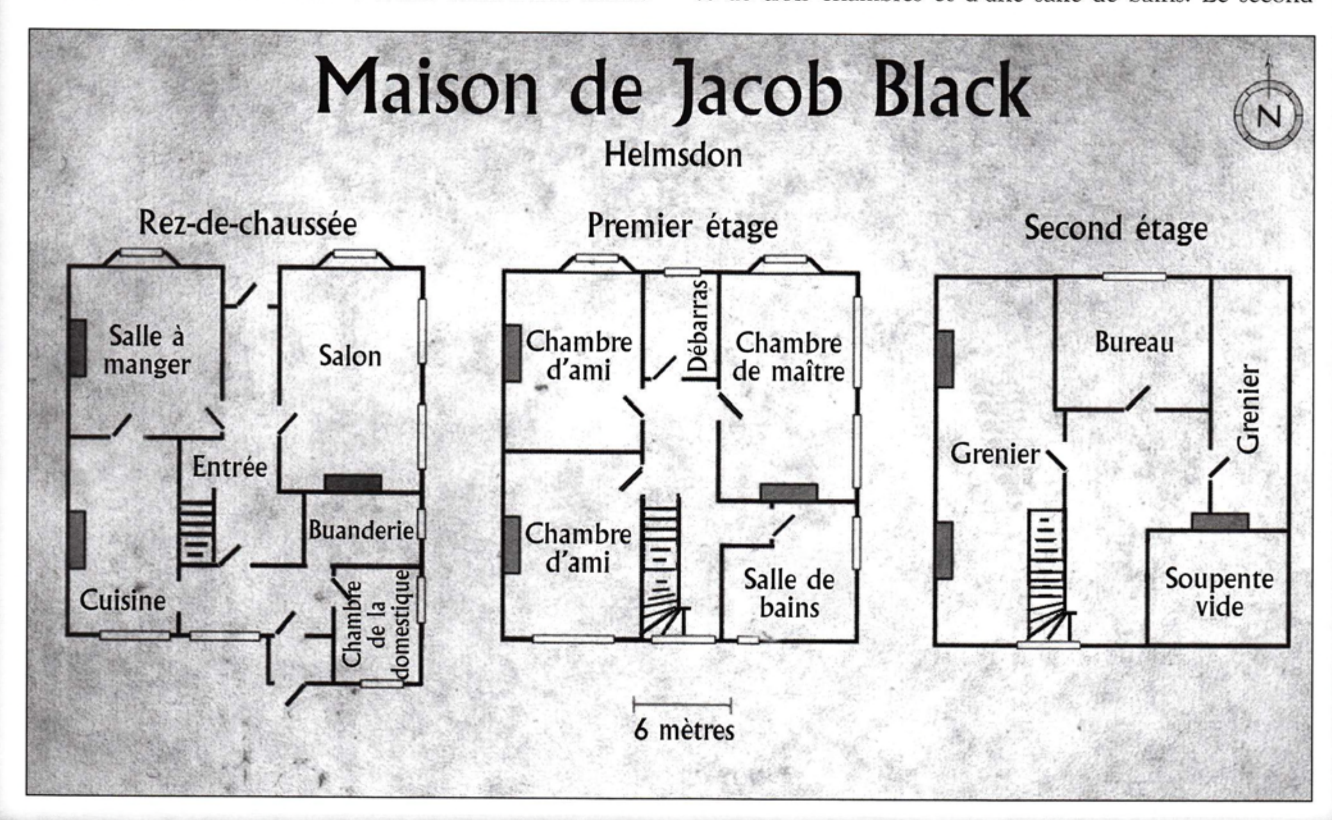
Après un solide repas arrosé de vins fins, Black fait rapidement visiter la maison aux invités.

La maison sur Sycamore Crescent

La maison de Black représente une assez jolie propriété avec ses presque mille mètres carrés de jardin. (Black explique qu'un jardinier s'en occupe un jour par semaine.) Cette construction a tout juste vingt ans. L'intérieur est coûteusement décoré — "L'influence de Victoria", explique le propriétaire. Meubles bien astiqués, huiles de paysages du cru et tapis de prix garnissent la maison.

Black montre la malédiction de Black Annie, reproduite par une main archaïque sur un parchemin encadré dans l'entrée. C'est sa seule contribution à la décoration de la maison.

Le rez-de-chaussée abrite le salon et la salle à manger. À l'arrière sont regroupées la cuisine, une buanderie et une chambre pour la domestique. Le premier étage dispose de trois chambres et d'une salle de bains. Le second



étage accueille un bureau et donne accès aux greniers. Un secrétaire fait face à la fenêtre donnant sur Sycamore Crescent et, au-delà, Helmsdon.

Black peut montrer aux investigateurs deux vestiges de manifestations surnaturelles. Un des murs de la buanderie a été nettoyé par la domestique mais des traces brun rouge sont encore visibles dans les encoignures et sur le sol. Black a fait analyser le sang par un ami, le Docteur Winthrope. Il s'agit de sang humain.

Il y a aussi une porte gravée d'un pentagramme inversé. C'était celle de la salle à manger mais Black l'a fait remplacer. Il a conservé le battant vandalisé dans la buanderie pour le montrer aux investigateurs. Le pentagramme, large d'environ dix centimètres, a été grossièrement gratté dans le bois à cinq centimètres du sol.

Le bureau

Dans son bureau du second étage, Black a entassé une masse de documents historiques et officiels empruntés à la bibliothèque. Les investigateurs pourront les consulter quand ils le voudront. Une soirée d'étude suffit à en extraire tous les renseignements, à savoir :

- L'histoire de la malédiction telle que racontée par Black est exacte et authentifiée par deux sources différentes.
- Black Annie s'appelait en fait Annie Wilcox. Née en Cornouailles, elle s'était installée dans le nord après la mort de ses parents en 1580. Quatre années plus tard, elle était condamnée à mort pour sorcellerie. Annie n'avait pas plus de vingt ans quand elle a brûlé sur le bûcher avant d'être enterrée à Beck Green. Son surnom de Black Annie est postérieur à sa célèbre malédiction contre Sir Edward Black.
- Sir Edward Black vivait au Manoir d'Oakwood, près du village de Beck Green. Après l'incendie, le manoir n'a jamais été reconstruit et la propriété a été vendue. Celle-ci appartient maintenant à Randolph Northcote, qui vit à Hunter's Lodge, une maison qui faisait partie de l'ancien domaine.

Le secrétaire contient plusieurs tiroirs verrouillés. Ceux-ci renferment divers papiers privés mais aussi tout l'attirail franc-maçon de Black. Si celui-ci devait surprendre les investigateurs en train de fouiller, il y aurait une scène déplaisante.

La domestique, Joséphine

Joséphine Carter travaille depuis douze ans pour la famille Black. Cette période a été heureuse car les Black sont de bons patrons, mais les événements des dernières semaines pèsent très lourd sur ses nerfs et elle n'est pas très sûre de tenir sa place encore très longtemps. Interrogée sur les fantômes qu'elle a vus, Joséphine admet qu'elle n'a rien distingué de très clair, seulement senti leur présence et entr'aperçu des mouvements furtifs en limite de vision.

Une nuit à Sycamore Crescent

Les investigateurs qui descendent à l'hôtel sont épargnés par les horreurs qui hantent la maison Black. De toute façon, la première nuit est relativement tranquille. Ceux qui veillent tard ont juste l'impression que des choses se déplacent furtivement de pièce en pièce ou se cachent dans les encoignures — pas des souris, quelque chose de pire, et qui sent le charbon. Ils ne voient rien de précis. Ceux qui dorment rêvent qu'une chose horrible entre dans leur chambre et se penche sur leur lit, juste un vague sentiment d'abomination. Au matin, les pommes posées sur les manteaux des cheminées sont toutes deux pourries. (Toutes ces manifestations sont dues aux très petits mais très malveillants serviteurs de Black Annie, les sorcierets.)

Après un solide petit déjeuner — œufs et bacon — Black part à son travail et les PJ peuvent commencer leurs investigations.

Les environs d'Helmsdon

Située en amont de la ville de Derby sur la Derwent, Helmsdon compte une population d'environ 15 000 personnes. L'industrie prédominante de la toile y est complétée par quelques ateliers de mécanique.

Parmi les sites susceptibles de soulever l'intérêt, on remarque la Caverne de Merlin, qui marque l'entrée d'un réseau très étendu de grottes. Helmsdon se trouve à proximité du Peak District et de ses magnifiques paysages. Historiquement, la cité n'a guère fait parler d'elle si ce n'est par les sensationnels Massacres du Loup de 1852 (sans rapport avec ce qui nous intéresse).

La bibliothèque d'Helmsdon

La bibliothèque est installée dans un grand bâtiment du centre ville. Celui-ci abrite aussi le musée local, qui ne présente guère que de vieux uniformes et reliques de la guerre civile dans une petite pièce latérale. Le rez-de-chaussée accueille dans un ordre raisonnable les livres les plus demandés, romans et autres. Les deux étages contiennent les livres et les lettres qui intéresseront probablement les investigateurs. Ces documents, ouvrages et journaux sont malheureusement fort mal classés et il faudra sans doute beaucoup de temps pour en tirer quelque chose.

Le bibliothécaire responsable est un citoyen âgé que tout le monde appelle "Vieux George". Il est certainement prêt à aider les investigateurs dans leur recherche, qu'ils le lui demandent ou pas.

Le Vieux George

George Anthony Chappel est le noble vieillard à cheveux blancs et peau de cuir qui gère la bibliothèque. Tout le monde le connaît, même ceux qui n'ont jamais l'occasion de lui parler. Sa silhouette courbée et déterminée et sa touffe de cheveux neigeux sont immédiatement reconnaissables. Sa gentillesse est légendaire.

Personne ne sait réellement son âge (même George n'est pas précisément renseigné sur ce sujet — qu'il refuse d'aborder) et les estimations locales s'étalent entre 75 et 110 ans. Mais peu importe les années, George a toujours vécu dans le même petit cottage et fait tous les jours à pied les dix kilomètres qui le séparent de la bibliothèque (20, aller-retour). Il n'a jamais manqué un jour de travail, qu'il pleuve ou qu'il neige, et il a même travaillé le week-end.

Le Vieux George est toujours disponible et il se met très volontiers au service des investigateurs pour retrouver un quelconque élément historique obscur. Mais, du fait même de cette générosité envers tous, il n'arrive à leur retrouver qu'un seul des articles suivants par jour. Les investigateurs peuvent bien sûr se mettre eux-mêmes au travail, mais leurs jets de Bibliothèque sont réduits de moitié en raison du désordre qui règne dans les documents et chaque recherche dure 1D4 heures.

Black Annie : Les investigateurs trouvent le journal de Samuel Jones, un petit livret noir couvert en lignes serrées d'une écriture en pattes de mouches. À la date du 15 juillet 1584, il est noté qu'après la mort d'Annie Wilcox sur le bûcher, ses restes ont été enterrés dans une tombe anonyme à proximité de la Chapelle St. Michael à Beck Green. (Tous les autres documents relatifs à Black Annie ont été empruntés par Jacob et peuvent, comme précédemment indiqué, être consultés chez lui.)

Beck Green : Beck Green est un petit village à quinze kilomètres d'Helmsdon où vivent moins de deux cents habitants. On y trouve un pub appelé Auberge des Cinq Chênes et une église, St. Martin. Des artefacts remontant à l'âge de fer ont été découverts dans ses environs et une vieille forge est installée près de la rivière. Beck Green s'enorgueillit d'une formidable équipe de cricket.

Chapelle St. Michael : Il n'y a aucun renseignement sur cette chapelle.

Auberge des Cinq Chênes : Un bref article sur le Derbyshire historique signale que les Cinq Chênes de Beck Green étaient à l'origine une ferme. Celle-ci (Ferme des Cinq Chênes) remonte à la conquête normande et figure dans le *Domesday Book*, le cadastre établi par Guillaume le Conquérant.

Un ouvrage sur les auberges et tavernes apprend aux investigateurs que l'Auberge des Cinq Chênes tire son nom de la ferme qui l'a précédée — et que celle-ci devait le sien à plusieurs grands chênes qui se dressaient dans les bois voisins.

La famille Black : Une recherche sur la famille Black n'apporte aucun résultat car Jacob a déjà emporté tous les documents l'intéressant : du temps perdu.

Oak Wood : Un petit guide détaillant diverses randonnées possibles dans le Derbyshire en mentionne une qui passe dans les environs de Beck Green. Son tracé contourne le bois d'Oak Wood et il est conseillé au lecteur d'éviter de s'y enfoncer car il recèle plusieurs fondrières dangereuses.

Les investigateurs découvrent aussi une vieille carte représentant Beck Green et ses environs. Oak Wood y figure : il s'étend sur environ cinq kilomètres en terrain communal. Au centre d'Oak Wood, le symbole d'une église y est porté.

Caverne de Merlin : Dans *La Grande-Bretagne Arthurienne* de J.F. Johnston, les investigateurs apprennent que la Caverne de Merlin est une grande grotte au fond d'une gorge rocheuse des environs d'Helmsdon. Elle donne accès à tout un réseau de cavernes qui mine la région. La légende voudrait que Merlin s'y soit autrefois caché. L'auteur dresse par la suite la liste des sites arthuriens proposés, littéralement des centaines dont Dozmary Pool [Lac] sur Fowey Moor [Lande], les Marches Romaines au nord du Pays de Galles ou Tintagel sur la côte nord de la Cornouailles. Tous liés à la légende du Roi Arthur, ils ne présentent qu'un intérêt très mineur et ne semblent pas avoir de signification historique réelle.

Les Massacres du Loup : Une série d'articles couvre les Massacres du Loup de l'hiver 1852. Pendant quelques mois, les fermiers avaient découvert des carcasses de moutons mises en pièces par une bête sauvage. Les battues alors organisées avaient permis de découvrir et tuer plusieurs chiens sauvages, ce qui n'avait pas empêché les massacres de se poursuivre jusqu'en avril 1852, date à laquelle ils avaient mystérieusement cessé.

La boutique d'antiquités

Helmsdon Antiquités est une petite boutique du centre ville qui vend des meubles anciens, des objets bizarres et tout le bric-à-brac que peuvent accumuler les gens au cours de leur vie. C'est une véritable caverne d'Ali Baba pour ceux qui s'intéressent aux curiosités et aux bibelots ; à l'intérieur, les étagères débordent d'articles à vendre. Les investigateurs peuvent acheter là des plastrons d'armure de la guerre civile, des pipes anciennes, de vieux mousquets, des chopes de porcelaine et toutes sortes de meubles. De toute façon, si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez, Freeman, le propriétaire, se met en quatre pour vous l'obtenir.

Aimable et amical, Jonathan Tobias Freeman est d'évidence passionné par l'histoire et les antiquités. Il se montre rapidement très chaleureux envers le visiteur qui manifeste des intérêts similaires. Il ne sait pas grand-chose des Massacres du Loup et, si on l'interroge à ce sujet, les attribue à des chiens sauvages. Par contre, si les investigateurs sont allés chez Northcote et y ont vu le tableau (décrit par la suite), il a entendu parler de Melinda Pryce : elle a peint un certain nombre de scènes arthuriennes à la fin du 16e siècle et pas grand-chose d'autre.

Si les investigateurs le questionnent sur Oak Wood, Freeman sort une vieille lettre qu'il a trouvée autrefois dans un secrétaire. Interrogé sur son origine, il explique qu'il avait acheté ce bureau à Randolph Northcote à Beck Green. Il n'a jamais mentionné sa trouvaille à Northcote car il le déteste. (Sans raison particulière — une simple antipathie. De son côté, Northcote se rappelle à peine

Aide de Jeu n° 4 : Une lettre mystérieuse en rapport avec Oak Wood

Les points de suspension (...) indiquent les parties illisibles.

Chère Sally,

Il semble que la piste repérée à Garrow sur la lande désolée de Fowey Moor s'arrête finalement à Beck Green. Notre périple s'achève enfin et notre tâche sera bientôt menée à bien.

Ce matin nous partons pour Oak Wood...Sgt. Richardson est convaincu qu'elle repose...là après avoir discuté longuement avec les gens du village. Je n'en suis pas aussi sûr mais nous avons pris des pelles pour...Sgt. Richardson a aussi un objet qui lui permettra...

J'entretiens moi-même certaines craintes car ce bois est connu pour les dangereuses fondrières qu'il recèle. J'ai aussi entendu dire que des loups s'y cachent, et pire encore...je serai prudent — même si cela ne peut pas être pire que cet abominable lac à Garrow.

...

...

Je suis impatient de te retrouver.

Ton Stephen toujours fidèle.

l'existence de Freeman et ne serait pas capable de le reconnaître s'il le croisait dans la rue. Ainsi va la vie des patelins.)

Freeman estime que la lettre date d'environ 300 ans. Il n'a pas réussi à en apprendre plus sur le Sergent. Richardson ou Stephen. Le document est reproduit dans l'Aide de Jeu n° 4.

L'Hôtel Reine Anne

C'est dans cet hôtel que Black a réservé des chambres pour les investigateurs qu'il ne peut loger. Le cabinet d'avocat de Black travaille pour cet établissement et Black lui envoie des clients à l'occasion. C'est une maison très bien tenue avec des chambres propres, confortablement aménagées et une nourriture excellente.

Le Sanglier Noir

Helmsdon compte une douzaine de pubs et le Sanglier Noir en est un bon représentant. L'endroit est pratique pour rencontrer les autochtones et bavarder de choses et d'autres devant une pinte de bière. Malheureusement, les habitants du cru ne savent pas grand-chose sur Oak Wood ou Black Annie et les questions sur Beck Green amènent inévitablement des commentaires sur leur formidable équipe de cricket.

Le Docteur Winthrope

Pompeux et prétentieux, le Docteur Andrew Michael Winthrope, médecin de Jacob Black, détient la plus grosse clientèle d'Helmsdon. Franc-maçon lui aussi, il a analysé le sang recueilli par Black et démontré son origine humaine mais rien de plus. Remarquablement dépourvu d'imagination, il ne propose aucune explication à ce phénomène (les murs qui suent du sang). C'est un ami de Randolph Northcote ; il le connaît comme un joueur d'échec enthousiaste mais ne sait rien de son intérêt pour le mythe arthurien.

La Caverne de Merlin

La Caverne de Merlin se trouve à trois kilomètres au sud de la ville, au fond d'une gorge rocheuse. Pour l'atteindre, les investigateurs vont devoir marcher à travers la campagne sur environ un kilomètre et demi avant de traverser le gros ruisseau rapide qui court au fond du défilé. La caverne elle-même est le premier élément d'un réseau souterrain qui s'étend très loin sous terre. Explorer correctement la grotte demande de bonnes chaussures et un éclairage quelconque.

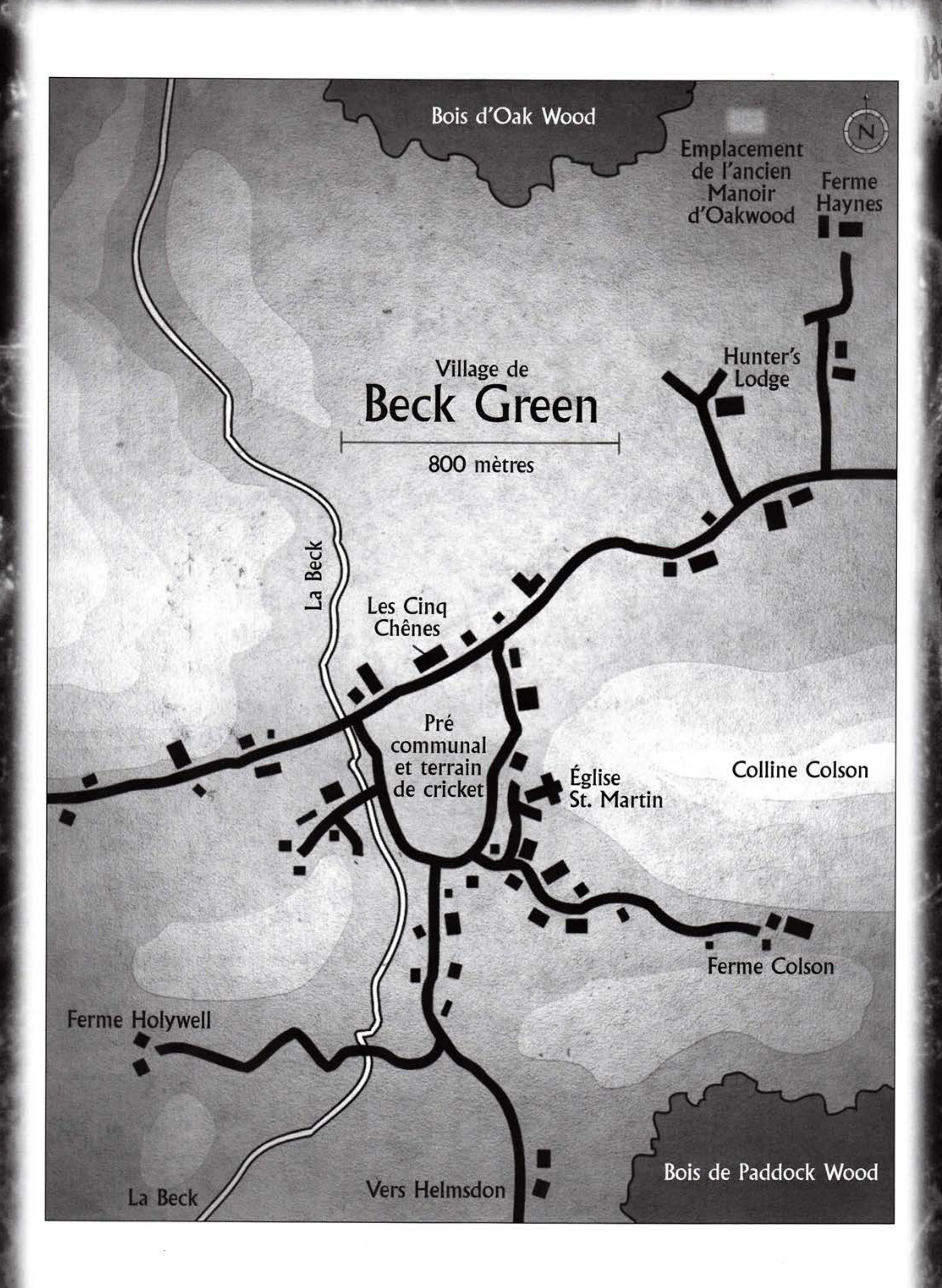
La grotte est assez grande et donne sur une caverne d'une vingtaine de mètres de diamètre, au plafond bas. Au fond, un bassin recueille une eau de source parfaitement claire. Divers passages sinueux quittent la caverne et quantité de gens pourraient y trouver refuge, ou un sorcier solitaire, ou (si les investigateurs se laissent entraîner par leur imagination) quelque chose de pire... Mais rien ici n'a de rapport avec le scénario.

Beck Green

Beck Green est un petit village à quinze kilomètres d'Helmsdon. C'est là que vivaient la famille Black et Black Annie à l'époque de la malédiction, à proximité du bois d'Oak Wood. Les investigateurs peuvent s'y faire conduire par un cab en deux heures ou louer des chevaux pour couper à travers la campagne et diviser ce temps par deux.

Il est facile de passer à proximité sans s'en apercevoir. Le village n'est constitué que de quelques dizaines de maisons entourant un pré communal, une église et un pub. Le champ communal abrite un superbe terrain de cricket ; le village est très fier de son équipe.

Sur une réussite d'Idée, on remarque que la bourgade a récemment souffert d'un orage, ce mois-ci certainement. Interrogés à ce sujet, les habitants précisent qu'une terrible tempête s'est abattue il y a trois semaines de cela, le 18 février. Une réussite d'Idée à la moitié souligne que l'étrange rêve de Jacob Black correspondrait à ce moment-là, à moins que les joueurs n'y pensent tout seuls.


Bois d'Oak Wood
Emplacement de l'ancien Manoir d'Oakwood
Ferme Haynes
N
Village de
Beck Green
800 mètres
Hunter's Lodge
La Beck
Les Cinq Chênes
Pré communal et terrain de cricket
Église St. Martin
Colline Colson
Ferme Colson
Ferme Holywell
Bois de Paddock Wood
Vers Helmsdon
La Beck

La franc-maçonnerie locale

Si les francs-maçons ne jouent aucun rôle important dans ce scénario, ils représentent tout de même un groupe très influent à Helmsdon. Tous les présidents de cour, officiers de police, médecins, solicitors, hommes d'affaires et membres de la noblesse appartiennent à la franc-maçonnerie et leur pouvoir est considérable. Le prestige de Jacob Black à Helmsdon tient surtout à son appartenance à cette société secrète.

Au cours de leur enquête, les personnages ne manqueront pas de croiser des francs-maçons. Des investigateurs qui donnent les réponses appropriées (peut-être sont-ils maçons eux-mêmes) se verront proposer aide et assistance en toute circonstance — et des portes s'ouvriront qui seraient certainement restées fermées, surtout s'il y a danger. En particulier, Jacob Black se montre nettement plus aimable s'ils lui font savoir qu'ils sont, eux aussi, "fils de la veuve".

Une réussite de Trouver Objet Caché montre que chaque maison possède un petit abri jouxtant la porte d'entrée. Celui qui en examine un y découvre un peu de nourriture et du lait ou de la bière. C'est une tradition dans le village que de laisser quelque chose au "Petit Peuple" pour se porter chance. Certains pensent que le peuple fée vient prendre ces offrandes, d'autres que les animaux s'en chargent. Les chats indigènes semblent, certes, assez bien nourris.

L'Église St. Martin

Plantée au milieu d'un petit cimetière paisible, ombragé par quelques vieux chênes, St. Martin est une petite église anglicane que gardent des gargouilles grimaçantes. En se promenant dans les allées, les investigateurs peuvent identifier les tombes de plusieurs Black et même celle de Sir Edward avec un peu de recherche.

Le Père Martin Allan Greene assure le service ; c'est un immigrant irlandais de Skibbereen, dans le sud, et le premier batteur de l'équipe de cricket. Il ne connaît pas de chapelle St. Michael à Beck Green et il est sûr que les registres de l'église n'en portent aucune trace. Il a entendu parler de Black Annie mais il ne croit pas qu'elle ait été enterrée ici ; si les investigateurs vérifient, les registres ne la mentionnent pas.

L'auberge des Cinq Chênes

L'auberge des Cinq Chênes, le seul pub de Beck Green, fait salle comble chaque week-end. En semaine, elle est beaucoup moins fréquentée. La bière la plus demandée est la "Cinq Chênes" qui est brassée sur place par le patron, John Smith. Le pub ne sert pas de repas, excepté à ses pensionnaires. Les Cinq Chênes offrent en effet une unique chambre double. La quasi totalité de la population mâle de Beck Green se rassemble au pub en fin de semaine et les conversations vont bon train autour de la formation de l'équipe de cette année (Smith est un des premiers lanceurs).

Le patron, John Smith, ressemble à un grand tonneau d'où sortiraient des rires énormes. Il est presque seul à s'occuper du pub depuis la mort de sa femme ; seule sa fille de quinze ans, Emily, l'aide. Il est très au courant des rumeurs du village mais ne sait rien du bois, de Black Annie ou d'une chapelle. Il se montre cordial, amical même, envers les investigateurs tant qu'ils gardent leur distance avec sa fille. Ni lui ni elle ne connaissent l'origine du nom de l'auberge.

Randolph Northcote

Hunter's Lodge faisait autrefois partie de la propriété Oakwood et c'est le seul bâtiment à rester debout. Hunter's Lodge et les anciennes terres Oakwood appartiennent maintenant au Major Randolph Northcote (en retraite). Ce franc-maçon vit confortablement des fermages que lui rapportent ses terres et détient aussi des intérêts dans diverses autres affaires ; c'est aussi un historien amateur enthousiaste.

Hunter's Lodge n'est qu'un petit cottage mais il suffit amplement à un major en retraite solitaire. La maison est entourée d'un jardin reconquis par les ronces et les orties après dix années d'abandon. Le jardinage n'est apparemment pas un des points forts de Northcote. Oak Wood est visible depuis ce terrain (en fait Hunter's Lodge est la maison la plus proche de ce bois).

Si les investigateurs rendent visite au major sous un prétexte quelconque, il se comporte en hôte parfaitement ordinaire. Il leur permet de visiter la propriété à la condition de ne rien déranger. Une surprise est pourtant possible : sur une réussite de Connaissance, les investigateurs reconnaissent en lui un ex-membre de l'Aube Dorée ! Northcote ("*Mundus Vult Decipi*" — "*Le monde souhaite être trompé*") a été initié par le temple Isis-Urania pendant l'été 1891 pour démissionner à l'automne 1893. Ceux qui le reconnaissent se souviennent qu'il avait postulé pour l'Ordre Intérieur mais qu'il avait été rejeté ; ce rejet avait apparemment provoqué sa démission. Il ne reconnaîtra pas les investigateurs (il participait très peu aux activités de l'Ordre) et ceux-ci peuvent donc choisir de lui rappeler ou pas leur ancien compagnonnage. S'ils le font, Northcote se montre surpris mais les invite à prendre un cognac à l'intérieur. Il attribue ouvertement son rejet aux idéaux nationalistes irlandais de Yeats et Mathers et prétend ne pas entretenir de rancune.

Northcote est un solide militaire en retraite, plutôt brusque et bavard, mais aussi très intelligent. Malgré son embonpoint, son visage rougeaud et sa calvitie, il continue de donner une impression de puissance. Il porte une moustache évasée, des costumes de campagne bien coupés et, parfois, un monocle.

À l'intérieur, la maison est encore moins bien entretenue que le jardin. Si l'on excepte les pièces effectivement occupées par Northcote (chambre, bureau et salon), elle croule sous les rebuts et la poussière. Elle a subi la même décennie d'abandon que le jardin. Les toiles d'araignées et autres traces de vermines ne manquent pas. D'évidence, Northcote n'est pas plus intéressé par le ménage que par le

Ce que les autres pensent de Randolph Northcote

Northcote n'a jamais beaucoup fréquenté le village de Beck Green. Même les fermiers qui louent ses terres n'ont eu que peu de rapports avec lui ; son solicitor, Jacob Black, s'est occupé de tout. De fait, les gens de Beck Green ne le connaissent pas vraiment. Une rumeur voudrait que Northcote ait autrefois lancé pour son régiment mais il n'a jamais appartenu à l'équipe de cricket de Beck Green.

À Helmsdon, la situation est un peu différente, car certains des francs-maçons au moins le connaissent. Le docteur Winthrope, en particulier, le considère comme un ami. Ils ont souvent passé des soirées à jouer ensemble aux échecs et le médecin possède une clé d'Hunter's Lodge. Winthrope peut évoquer son intérêt pour l'histoire. Même s'il est son représentant légal, Black ne sait pas grand-chose de Northcote avec qui il n'entretient que des relations d'affaires.

La seule personne qui déteste vraiment (et sans raison) Northcote est Freeman, l'antiquaire d'Helmsdon.

jardinage. Sa chambre et son salon sont des temples au patriotisme, encombrés de souvenirs militaires. Des batailles peintes à l'huile sont accrochées au mur et un portrait de la Reine Victoria domine le salon. Il est entouré des drapeaux du Royaume-Uni et du régiment de Northcote. Le mobilier du bureau se limite à un demi-ministre et des étagères de livres. Il s'agit essentiellement d'ouvrages d'histoire, traitant de sujets tels que les armures, l'armement, les châteaux forts et l'archéologie. Curieusement, deux grandes malles sont posées sur le sol et beaucoup de livres retirés des étagères y sont entassés. Interrogé à ce sujet, Northcote explique qu'il ramène une partie de sa collection d'ouvrages à sa résidence londonienne de Primrose Hill. Il ne compte pas quitter définitivement Hunter's Lodge.

Heureux d'une compagnie intellectuelle, Northcote verse à boire à ses invités et répond avec joie à leurs diverses questions.

La famille Black : Hunter's Lodge (qui appartient maintenant à Northcote) est tout ce qui reste de la propriété Black à Beck Green. Les ruines carbonisées de l'ancien Manoir Oakwood se trouvent quelque part sur le domaine. Les investigateurs peuvent aller les visiter quand il leur plaira.

La malédiction de la famille Black : Northcote sait tout ce qui concerne la sorcière Black Annie, sa malédiction et la mort de Sir Edward Black. Mais il ignore qu'elle a été enterrée à Oak Wood et que la famille de Jacob Black connaît actuellement certains ennuis.

La chapelle St. Michael : Il a entendu parler de cette chapelle (voir plus loin le tableau), mais prétend ignorer sa localisation. C'est un mensonge.

Oak Wood : Ce bois est très touffu et difficile à traverser. Les marais décrits par la rumeur sont bien réels et très dangereux. La forêt d'Oak Wood est un endroit idéal pour se perdre ou même perdre la vie.

La caverne de Merlin : Un autre des nombreux sites arthuriens de l'Angleterre. Merlin y aurait autrefois trouvé refuge. Northcote est volubile sur ce sujet et montre une vaste connaissance du mythe arthurien. Si ce sujet est abordé assez tard dans la visite, il devient très loquace et lâche un commentaire du type "Arthur — lui c'était un chef. L'empire aurait besoin d'un homme pareil !"

Les massacres du loup et les chasseurs de sorcières : Northcote ne sait rien des massacres du loup de 1852 ou des chasseurs de sorcières venus à Beck Green quelques années après l'exécution de Black Annie.

Des investigateurs qui passent en revue ses livres font, sur une réussite de Chance, une petite découverte. À l'intérieur d'un vieux volume sur les canaux du Derbyshire, ils trouvent une carte manuscrite encore plus ancienne. Elle représente les environs de Helmsdon et Beck Green. Sur un petit bois proche de Beck Green, quelqu'un a dessiné une étoile à cinq branches, un pentagramme inversé. Interrogé à ce sujet, Northcote dit ne rien savoir de cette carte ni du pentagramme.

Au-dessus du bureau, un tableau représente une petite église dans les bois ; Northcote le désigne si les investigateurs posent des questions sur St. Michael. Le dos du tableau porte la mention manuscrite "Chapelle St. Michael". L'œuvre est signée Melinda Pryce. Ce nom ne dit rien aux personnages, même à ceux qui réussissent un jet d'Histoire. Un examen attentif permet de discerner de petites marques en croix sur les arbres qui entourent la chapelle. Northcote prétend avoir acheté cette peinture par curiosité ; il avait entendu parler de la mystérieuse chapelle St. Michael et il a eu la chance de tomber sur cette représentation. Il n'a aucune idée de la signification de ces croix.

Si un investigateur se met à soupçonner Northcote, autorisez-lui un jet de Psychologie. En cas de réussite, le personnage a le sentiment que le major ne montre pas une totale franchise : peut-être est-il soupçonneux, ou cherche-t-il à masquer son ignorance (ce n'est, après tout, qu'un soldat) ou encore cache-t-il quelque chose. Une seconde réussite de Psychologie indique que le comportement cordial de Northcote n'a rien de simulé ; il est réellement heureux de converser avec des gens qui ne sont pas des "villageois ignorants".

Quand les investigateurs en ont fini, ou quand Northcote se fatigue de leurs questions, il les remercie de leur visite et les raccompagne à la porte. Ils peuvent explorer la propriété à leur guise, y compris les ruines du Manoir d'Oakwood, à la condition de faire preuve de prudence. Le major leur déconseille de pénétrer dans le bois d'Oak Wood, trop dangereux. Il doit bientôt partir pour Londres mais il espère les rencontrer à nouveau. Il quitte la région aux jour et heure qui conviennent au Gardien. L'Arthur réanimé, bien sûr, est déjà en convalescence dans la capitale, dans l'appartement de Northcote ; il attend impatiemment son retour et les livres qu'il doit lui apporter.

Le Manoir d'Oakwood

Les ruines du Manoir d'Oakwood se dressent près d'un champ labouré appartenant à Northcote et loué à la ferme Haynes. Les bâtiments de cette dernière ont été construits avec des pierres volées dans ce qui restait du manoir. Les occupants actuels de la ferme Haynes ne savent rien du Manoir d'Oakwood, pas grand-chose de Northcote et rien du bois.

Le manoir n'est plus qu'une ruine éventrée et carbonisée, envahie par les ronces et les orties. Les poutres des étages supérieurs sont en partie tombées au sol, ce qui rend la visite des lieux dangereuse : ceux qui ratent leur jet de Chance pendant l'exploration se voient infliger 1D3 points de dommages par une chute de gravats, en se tordant une cheville dans une crevasse ou en se cassant la figure ; un échec catastrophique se traduit par 1D6 points de dommages dus à un éboulement ou une chute plus grave.

Un escalier de pierre massif donne accès à l'étage supérieur à moitié écroulé, mais ceux qui risquent son exploration doivent faire un autre jet de Chance, avec, cette fois des dommages de 1D6 et 2D6.

Les ruines de l'étage supérieur permettent pourtant certaines observations intéressantes. Là où une brèche déchire le mur extérieur, les investigateurs peuvent voir le bois d'Oak Wood tout proche. Un épais brouillard doré le recouvre et, dans cette brume, il semble tour à tour trembler, disparaître et se déformer.

Enfin, dans une des pièces les mieux conservées de la maison, une découverte fascinante attend les investigateurs : un des murs est entièrement couvert par une fresque. La peinture et le mur sont en partie carbonisés et s'écaillent. En fait, un examen plus pointilleux de la fresque montre qu'elle a été peinte par-dessus une autre représentation très similaire, qui réapparaît là où sont tombées des feuilles de plâtre. Elle est représentée sur la couverture de cet ouvrage, mais le Graal sanglant que l'on peut voir couché sur le côté au dos du livre n'en fait pas partie (et n'apparaîtra pas dans ce scénario).

La fresque supérieure montre un chevalier blessé gisant dans les bras d'un prêtre. Autour d'eux, sur un fond de ciel bleu éclatant, d'autres chevaliers livrent bataille à des démons de facture classique : cornes, ailes membraneuses et queues fourchues. Dans les mains du prêtre, un calice doré luit d'une aura de sainteté et guérit les blessures du malheureux.

Si les investigateurs grattent la couche supérieure de plâtre et de peinture, une autre scène apparaît. Le prêtre devient maintenant un vieillard parcheminé dont la fragilité est démentie par des yeux perçants et charismatiques. Les blessures relativement discrètes qui perçaient le chevalier ont été remplacées par d'atroces mutilations fatales : une bonne partie de son visage a été emportée et un œil pendille, uniquement attaché par le nerf optique. Autour des deux hommes, les démons ont cédé la place à des guerriers arborant les symboles des débuts du christianisme. Ils livrent une bataille désespérée contre des hommes qui devraient être morts, aux membres arrachés, au cou brisé ou au visage fracassé par les masses d'arme.

Peinte sur le mur, la fresque ne peut être déplacée. Les investigateurs peuvent la photographier s'ils connaissent cette technique. Une réussite de Trouver Objet Caché à la moitié souligne la similarité de style entre celle-ci et le tableau du bureau de Northcote ; un personnage doté de compétence en art remarque immédiatement qu'elles sont de la même main.

Enfin, une réussite de Suivre une Piste ou de Trouver Objet Caché (à la moitié) permet de discerner des traces de pas dans la poussière et la cendre ; bottées et récentes, elles appartiennent à Northcote (mais les personnages ne pourront pas déterminer ce dernier élément).

Fureur

Les plans de Black Annie sont normalement indépendants des actions des investigateurs. Toutefois, si ceux-ci risquent de contrarier ses manœuvres, elle s'arrange pour capturer Jacob Black immédiatement.

Les Sorcierets de Black Annie

Black Annie ne quitte pas le Bois d'Oak Wood de peur d'être rattrapée par son âge, mais elle a créé plusieurs petites créatures qui vont accomplir ses volontés à sa place. Ce sont les Sorcierets, de minuscules créatures (10 cm de haut) d'argile brûlée. Vaguement anthropomorphes, ils sont dépourvus de visage et leurs bras sont étrangement trop longs. Au cœur de chacun d'entre eux se trouve une dent humaine. Leurs mains se terminent par des griffes tranchantes comme des rasoirs et capables de traverser les vêtements les plus solides.

Melinda Pryce

Les investigateurs qui veulent faire des recherches sur Melinda Pryce (le peintre du tableau de St. Michael et de la fresque dans le vieux manoir) doivent se rendre dans une ville plus importante que le minuscule Beck Green ou Helmsdon ; de fait, ils ne pourront le faire que s'ils quittent la région. Il leur faut aussi réussir un jet de Bibliothèque pour déterrer les renseignements suivants.

Melinda Pryce est un peintre de la fin du 16e siècle. C'était aussi la belle-sœur de Sir Edward Black (la sœur de sa femme). Elle peignait des portraits et des paysages pour son plaisir et pour les aristocratiques amis des Black. À la mort de son mari, elle s'était installée chez les Black au Manoir d'Oakwood. On dit que malgré son chagrin, elle avait continué de peindre dans cette maison. Moins d'un mois après la condamnation de Black Annie au bûcher par Sir Edward Black, Melinda et l'essentiel de la famille Black ont péri dans l'incendie qui a détruit le manoir.

Seules quelques-unes de ses œuvres ont survécu jusqu'à nos jours et leur valeur tient plus à leur ancienneté qu'au talent de l'artiste. Ses tableaux les plus appréciés comprennent une série sur le Lake District et, plus tard, une série arthurienne.

Actuellement, une douzaine de Sorcierets hantent la maison de Jacob Black. C'est à eux que l'on doit le pentagramme, la disparition du chien, les impressions fantomatiques de la domestique et autres événements déplaisants.

Les Sorcierets ne sont pas très intelligents mais empreints d'une sournoiserie furtive. Si les investigateurs réussissent à en piéger un (dans une cage à rat ou autre système), ses congénères vont tenter de le délivrer.

Cauchemars

Black Annie est une maîtresse des arts noirs et connaît en particulier un extraordinaire éventail de potions maléfiques. Ses Sorcierets en ont glissé certaines dans la nourriture. Une d'entre elles est un hallucinogène et tous ceux qui boivent l'eau de la maison s'exposent à ses effets. Cette drogue est dotée d'une TOX de 14 ; les investigateurs qui emportent une lutte CON contre TOX ne subissent pas les tourments qu'elle provoque. Son action lente se traduit par des cauchemars ou visions susceptibles d'intervenir à tout moment : pendant le sommeil mais également pendant un moment d'ennui à la bibliothèque par exemple. Black est aussi une victime potentielle de cette drogue qui se nourrit des connaissances et des peurs du sujet. Le Gardien peut utiliser à discrétion les rêves/hallucinations qui suivent.

Par le feu : L'investigateur s'aperçoit brusquement que le bâtiment où il se trouve est en flamme ! Il peut s'agir de la bibliothèque, des Cinq Chênes ou de la maison de Black. L'incendie bat son plein : de la fumée passe en volutes épaisses sous la porte et des flammes lèchent les jointures et commencent à pointer vers le personnage. Seules les fenêtres donnent une échappatoire, encore faut-il oser sauter du deuxième étage !

Ce rêve n'occasionne aucune perte de Santé Mentale mais l'investigateur s'expose à des blessures graves au cours de sa fuite inutile. (Bien sûr, ses compagnons peuvent tenter de l'arrêter à temps.)

Le loup-garou : Même si cette vision n'affecte qu'un seul investigateur, mettez-la en scène comme s'il s'agissait d'un événement réel à un moment où les autres personnages sont présents. Un des PJ réussit un jet de Trouver Objet Caché et remarque deux points jaunes et lumineux qui brillent dans la nuit en face d'une fenêtre. Les points lumineux s'éteignent et l'enfer se déchaîne alors. La fenêtre explose, traversée par une énorme silhouette hirsute de près de 2,5 m de haut qui bondit dans la pièce — un loup-garou ! Il y a perte de Santé Mentale pour 0/1D8 points. La bête attaque immédiatement toute personne présente sans se soucier de sa propre sécurité. La vision se termine quand le loup-garou s'en prend à l'investigateur victime du cauchemar et lui arrache le cœur.

Tous les autres doivent faire des jets de Santé Mentale mais seule la tentative de l'halluciné sera suivi d'effets permanents. Cette vision n'intervient, bien sûr, qu'une fois que nos héros ont eu connaissance des Massacres du Loup et des spéculations sur ce sujet à Helmsdon. La créature légendaire est peut-être encore en vie !

La bête : Alors que la victime est seule, la brise se transforme en vent furieux qui entraîne débris et menus objets et les réunit en une grande forme bestiale semblable à celle du cœur du bois (voir page **93** pour une description). Cette matérialisation ne prend que quelques instants (perte de Santé Mentale : 1/1D6) et la bête attaque immédiatement pour disparaître dès que l'investigateur réussit à riposter. (Cette vision n'intervient que si la victime a déjà vu la bête dans les bois.)

Le chien putréfié : Après la réapparition du chien disparu de Black (voir plus loin page **91**), le chien putréfié revient encore. Cette fois-ci, il se montre moins amical et attaque l'investigateur sans répit.

Les créatures : L'investigateur se réveille dans son lit pour découvrir que celui-ci est envahi par les Sorcierets. Ces petits monstres ont cousu les draps ensemble pour l'emprisonner et, maintenant, ils commencent à le torturer : ils lui tirent violemment les cheveux, lui entaillent la chair, lui brûlent les yeux et lui arrachent les dents. Ces tortures se traduisent par une perte de Santé Mentale de 1/1D6 points. (La victime doit déjà avoir vu les Sorcierets pour subir ce cauchemar.)

Calendrier des événements

Pendant que les investigateurs mènent l'enquête, l'assaut de Black Annie se poursuit. Dans la matinée qui suit la première nuit des personnages au 14 Sycamore Crescent, Jacob Black reçoit un télégramme l'informant de la mort de son frère, tombé sous un train en France. Cette nouvelle jette un terrible froid : Jacob Black est le dernier survivant de sa lignée.

Deuxième nuit : Les Sorcierets continuent leur vandalisme sans limite. Ils utilisent leurs griffes acérées pour graver des pentagrammes dans toutes les boiseries. Au lever du jour, toute la maison en est couverte (portes, plinthes, parquets et chaque élément de mobilier). La plupart sont minuscules, de la taille d'une pièce de monnaie, mais certains sont plus importants. Le coût des réparations et remplacements va être considérable.

Les Sorcierets évitent les investigateurs qui veillent cette nuit-là. Ils réservent leurs actes de vandalisme aux autres pièces et recoins obscurs. Les personnages qui vont de pièce en pièce aperçoivent peut-être des ombres furtives qui se dissimulent dans les encoignures. Mais les Sorcierets esquivent soigneusement tout combat et prennent refuge dans leurs trous de souris.

Le matin venu, la domestique s'en va, à bout de nerfs. Privé de sa cuisinière, Black suggère de prendre le repas du soir à l'Hôtel Reine Anne.

Troisième nuit : Les investigateurs sont réveillés par le hurlement d'horreur de Black : le chien est revenu et s'est assis sur son lit. L'animal est tout ce qu'il y a de plus mort : son poil est englué de sang ; sa tête ballotte piteusement au bout de son cou brisé et une de ses pattes est pliée à contresens. Malgré tout, le chien bat pitoyablement de la

queue pour mendier l'attention de son maître. Il se rapproche d'un Black terrifié en traînant ses tripes sur les couvertures car il perd ses entrailles par plusieurs blessures d'évidence mortelles. Il n'agresse que ceux qui l'attaquent et ne fait, si possible, aucun mal à Black. Les caractéristiques du chien sont présentées page 99.

Quand Black reprend ses esprits, il adjure les investigateurs d'emporter la chose à l'extérieur et de l'enterrer. Malheureusement, les personnages vont devoir tailler le chien en pièces avant qu'il ne meurt enfin pour de bon. S'il leur prend l'idée de montrer l'animal au docteur Winthrope, celui-ci le qualifie de blasphème ambulant et insiste pour qu'on le détruise.

Quatrième nuit : Black Annie souhaite obtenir d'autres dents afin de créer plus de Sorcierets. Dans ce but, ces créatures attaquent un des investigateurs. Elles choisissent celui qui dort seul dans son lit et l'attaquent en masse. Elles clouent les couvertures au cadre du lit pour l'immobiliser et, pendant que certaines tiennent sa tête en place, les autres forcent sa mâchoire en position ouverte avec une ceinture de cuir et commencent à arracher ses dents. L'investigateur perd 1/1D8 points de Santé Mentale pour cet horrible traitement. Il peut essayer de se libérer à chaque round (en opposant sa FOR à celle des couvertures enclouées, 16), mais les Sorcierets extirpent une dent par round et trois dents arrachées se traduisent par 1D2-1 points de dommages. Ils s'enfuient quand ils ont obtenu 3D6 dents ou si quelqu'un intervient, alerté par les cris de la victime.

Cinquième nuit : Si les actions des personnages ne l'ont pas déjà forcée à agir, Black Annie se lasse de son jeu de terreur et invoque un Byakhee pour enlever Jacob Black chez lui.

Les investigateurs sont réveillés par un affreux hurlement inhumain, suivi des cris de terreur de Jacob Black. Quand ils surgissent dans sa chambre, ils le trouvent dans les serres d'une abominable créature ailée (perte de 1/1D6 points de SAN). Les mâchoires du monstre sont fermement verrouillées autour du cou de Black. Le Byakhee recule devant les investigateurs impuissants jusqu'à la fenêtre brisée et prend lourdement son envol. Les personnages n'ont qu'un seul instant pour attaquer et uniquement s'ils ont réussi leur jet de Santé Mentale. Black peut être touché par erreur sur un échec catastrophique. Les caractéristiques du Byakhee sont données en page **99**.

Une réussite de Mythe de Cthulhu permet d'identifier le monstre comme un Byakhee. Les investigateurs qui suivent du regard la créature depuis la fenêtre la voient s'élever dans la nuit avec sa proie et se diriger vers Beck Green et Oak Wood.

Oak Wood

Situé à la limite des terres de Northcote, le bois d'Oak Wood est un endroit particulier. Il fait partie de ces rares lambeaux de forêts qui ont conservé leurs mystères et leur magie. Le cœur du bois est un lieu redoutable où bien des secrets sont cachés aux mortels. Protégé par des pouvoirs anciens, il n'est pas facile à atteindre.

L'orée du bois n'est guère dangereuse. Les habitants du cru l'ont souvent parcouru, détournés du cœur sans s'en rendre compte. Ce n'est que lorsqu'on essaye de s'enfoncer plus avant que le bois réagit.

Dix Sorcierets

Caractéristiques	1	2	3	4	5
FOR	4	2	6	3	2
CON	2	2	3	2	4
TAI	1	1	1	1	1
INT	5	6	1	1	6
POU	1	1	1	1	1
DEX	18	18	15	13	17
Déplacement	6	6	6	6	6
PV	2	2	2	2	3
Bonus aux dommages	-1D6	-1D6	-1D6	-1D6	-1D6

Caractéristiques	6	7	8	9	10
FOR	1	5	4	6	6
CON	3	5	5	2	5
TAI	1	1	1	1	1
INT	4	5	1	2	1
POU	1	1	1	1	1
DEX	18	15	13	16	9
Déplacement	6	6	6	6	6
PV	2	3	3	2	3
Bonus aux dommages	-1D6	-1D6	-1D6	-1D6	-1D6



Compétences : Discrétion 85 %, Esquiver 60 %, Se Cacher 85 %.
Sortilèges : Aucun.

Armure : Aucune.
Armes : Griffes 65 %, 2 points de dommages.
Perte de SAN : Voir un Sorcieret coûte 0/1D6 points.

Les abords du bois sont assez plaisants, même en mars. Les premières frondaisons sont vertes et bien éclairées et on rencontre, çà et là, des clairières ensoleillées parmi les joyeux murmures des ruisseaux et des torrents. Les oiseaux chantent et les insectes bourdonnent au-dessus des tapis de campanules. Oak Wood est un lieu vibrant de vie, très éloigné de l'horreur stagnante qu'avaient peut-être imaginée les investigateurs.

Les arbres

Les bords du bois sont entrecoupés de cinq clairières. Dans chacune d'entre elles se dressait un chêne majestueux mais ces arbres ont été abattus — très récemment. Ils sont maintenant couchés sur le sol et couverts d'une incroyable variété de champignons et lichens. Une réussite d'Histoire Naturelle prévient l'investigateur que certains de ces cryptogames sont peut-être inconnus de la science et qu'une telle croissance semble bien improbable sur des arbres si récemment coupés.

Les arbres abattus et les clairières sont régulièrement espacés tout autour du bois, comme le rappelle un jet réussi d'Idée. Sur un bon résultat d'Occultisme, l'investigateur repère qu'il peut s'agir des points d'un pentagramme. (Une réussite de Mythe de Cthulhu souligne de même la possibilité d'un Signe des Anciens.)

Chaque arbre porte gravé sur son tronc une petite croix mais celle-ci n'est repérée que sur une réussite de Trouver Objet Caché. Des investigateurs perceptifs vont pouvoir suivre des croix similaires sur les arbres voisins jusqu'au cœur du bois où se dresse la chapelle St. Michael.

Atteindre le cœur

Si les investigateurs ne font que se promener à travers le bois, celui-ci les détourne habilement du cœur. Nos héros se retrouvent néanmoins de l'autre côté de la forêt. Les personnages sont probablement inconscients de cette déviation et peuvent même croire qu'ils ont traversé le bois en son milieu. Par contre, s'ils entrent dans le bois dans l'intention express d'en atteindre le centre, ils se heurtent alors aux défenses qui protègent le cœur.

On ne peut atteindre le point névralgique que si une lutte POU contre 14 (le POU d'Oak Wood) est emportée par le membre du groupe de plus faible POU. En cas d'échec, les personnages émergent de l'autre côté. S'ils réussissent, l'endroit s'assombrit et devient menaçant. Ils sont au cœur d'Oak Wood, le centre du bois. La voûte de feuillage est ici plus épaisse et même en plein jour, il règne une semi-pénombre. Oak Wood continue de bourdonner de vie. Des choses rampent et serpentent furtivement, juste en limite de vision. L'air est immobile, chargé de l'humidité et de l'odeur du sous-bois. On s'attend en permanence à percevoir des bruits encore inaudibles, des odeurs encore indistinctes et l'impression d'être surveillé est omniprésente. Le cœur déborde de sombres mystères et joue avec les sens des investigateurs.

Le temps s'écoule ici lentement, très lentement. Une heure passée au cœur d'Oak Wood représente trois ou quatre heures à l'extérieur. Cette distorsion n'est en rien régulière ou linéaire ; l'écoulement du temps change comme le vent. Ce phénomène apparaît plus particulièrement évident quand les investigateurs quittent le cœur. Alors qu'ils parcourent les cinquante derniers mètres, le temps les rattrape. Les barbes poussent, les estomacs protestent et les blessures se couvrent de croûtes. Cela peut-être dangereux, surtout si les visiteurs sont restés dans le bois plus d'une journée. Famine et déshydratation peuvent soudain les saisir à leur retour.

Explorer le cœur

Le cœur d'Oak Wood est immense, sans limites ou frontière pouvant être définies par un humain. Sans route précise, les investigateurs peuvent y errer pendant des jours. À moins de connaître précisément le chemin de la chapelle ou de la thébaïde de Black Annie, ils ne peuvent qu'explorer sans but. Seul le hasard les conduit alors à certains des secrets des lieux.

L'étang : Une petite étendue d'eau stagnante barre la route des investigateurs. La puanteur est affreuse et semble provenir du centre de l'étang où prolifère une étrange plante qui dresse haut dans les airs des branches semblables à des tentacules. À l'approche des visiteurs, ces branches sans feuilles se mettent à trembler nerveusement comme si elles se préparaient à frapper.

La maison de pierre : Les investigateurs découvrent soudain une vieille chaumière de petite dimension. Elle est pour ainsi dire en ruine : son toit est tombé et ses murs commencent à s'écrouler. Dès qu'ils approchent, la température chute brutalement.

À l'intérieur de la maison, le corps d'un homme porte des vêtements d'un autre âge (vieux d'une centaine d'années, précise un jet réussi d'Histoire). La mort semble récente et le visage du défunt est figé en un cri d'horreur silencieux. Dans sa bouche, et plus généralement sur tout son corps, poussent des champignons de couleurs vives qui écartent ou déchirent par endroits ses vêtements. Les champignons se disputent les uns aux autres leur espace vital sur ce support particulièrement fertile. Cette abominable vision provoque une perte de 0/1D3 points de SAN.

Si les personnages essaient de déplacer le cadavre, ils découvrent qu'il est solidement attaché au sol par des centaines de petites racines.

Le cœur qui bat : Un nouveau bruit résonne aux oreilles des investigateurs, un rythme sourd, comme le battement d'un cœur gigantesque enterré sous le bois. Le bruit semble venir du sol et les personnages n'arrivent pas à en localiser la source. Le phénomène disparaît progressivement après une heure environ. Ce battement démentiel coûte 0/1 point de Santé Mentale aux auditeurs.

Le lichen : Les investigateurs tombent sur une masse de lichen d'un rouge livide. Elle recouvre un arbre unique à l'agonie (il est difficile d'en deviner l'espèce car le lichen tapisse chaque centimètre carré) et étire d'épais filaments fibreux vers les arbres et buissons voisins. La vue

Aide de Jeu n° 5 : Ce que vous savez sur Sheela-na-gig

Ces étranges bas-reliefs, désignés par l'appellation générale de "Sheela-na-gig", se rencontrent dans toute l'Angleterre. Ils sont généralement sculptés sur de grosses pierres insérées dans les murs d'un bâtiment et apparaissent le plus souvent au-dessus des portes. Le folklore prête aux "Sheelas" la capacité de porter bonheur et de chasser les esprits malins, d'où leur position au-dessus des portes (qui empêche les esprits d'entrer). Les styles sont variables, mais le sujet reste toujours le même : une femme accroupie, généralement très maigre et avec souvent les côtes d'un squelette, tient ouverte de ses mains la vulve grotesque et distendue qui pend entre ses jambes. Habituellement, les Sheelas ont une grosse tête ronde avec des yeux énormes ; et une expression déplaisante se lit bien souvent sur leur visage. Toutes sont extrêmement stylisées, parfois jusqu'à l'abstraction quasi totale.

La plupart des Sheelas qui existent encore datent du Moyen Âge mais leurs origines sont inconnues. Elles sont probablement liées à une quelconque divinité ou esprit femelle de la fertilité. Elles ont plus ou moins été adoptées par les églises de Grande-Bretagne du Moyen Âge, en dépit de leur origine certainement païenne puisqu'elles ne ressemblent à rien que l'on puisse trouver dans la mythologie chrétienne. Récemment, la moralité victorienne a conduit des gens à les détruire un peu partout au grand dam des antiquaires, historiens et autres amoureux du folklore. Dans la tradition celtique, le terme "Sheelas" désigne dans certains endroits des prostituées et dans d'autres des sages-femmes. Un autre élément du folklore celte suggère que le vagin d'une femme recèle un grand pouvoir surnaturel et qu'une femme peut chasser le démon en exposant son sexe à la bête. Parfois aussi, on considère que toucher la vulve de Sheelas en passant sous la porte qu'elle domine est source de bonne fortune.

de cette masse rouge animée d'une pulsation malsaine coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.

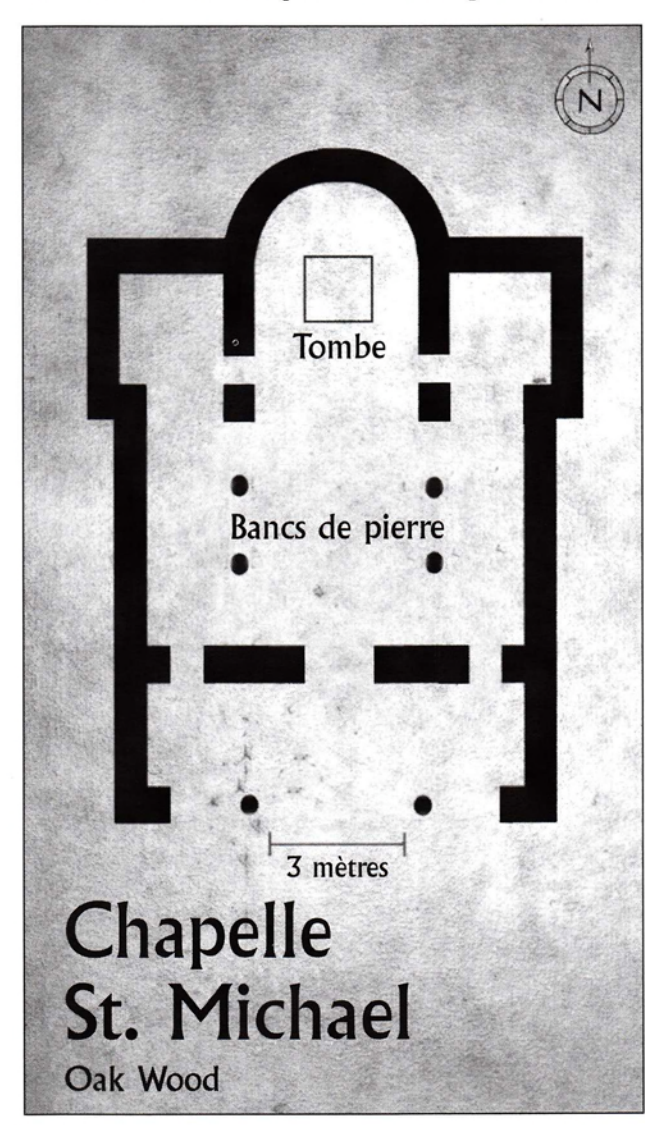
La bête : Oak Wood finit par prendre conscience de la progression incertaine des investigateurs en son cœur. La brise gagne soudain en force pour créer presque aussitôt une petite tornade qui fouette les personnages et fait battre leurs vêtements. Elle entraîne bouts de bois, feuilles, pierres et autres débris du sous-bois et, au centre de l'épais tourbillon ainsi créé, une forme commence à s'agréger. Devant les personnages, les débris d'écorces et de feuilles s'organisent en une énorme bête, ours, cheval ou loup. Le vent cesse mais la bête reste, dressée devant eux. Ses yeux braqués sur eux luisent d'un rouge éteint. Cette apparition leur coûte 1/1D6 points de SAN. C'est une manifestation de l'esprit du bois et elle cherche à tuer les intrus ou à les chasser du cœur d'Oak Wood. Les caractéristiques de la créature sont présentées en page 99.

Il n'est pas facile de venir à bout de cette bête, les attaques physiques ne lui infligeant que des dommages minimaux. L'utilisation de la magie est une aide précieuse, mais le bois peut toujours invoquer des créatures semblables. En choisissant la fuite, le groupe se retrouve bientôt à l'extérieur du cœur. Et la bête arrête alors sa poursuite.

La chapelle St. Michael

C'est certainement en étudiant le tableau de Hunter's Lodge que les investigateurs découvrent comment atteindre la chapelle St. Michael. Certains des arbres représentés portent des croix. En parcourant ensuite Oak Wood, les PJ ont l'occasion (jet de Trouver Objet Caché réussi) d'en repérer une petite sur un arbre. (S'ils n'ont pas de raison de chercher les croix, une réussite de Trouver Objet Caché à la moitié leur permet d'en voir tout de même une ; ils peuvent aussi suivre une des cinq lignes de croix qui partent des chênes abattus.) Les investigateurs n'ont plus qu'à suivre ces croix de proche en proche, et ainsi arriver à la chapelle. Ils doivent toujours réussir leur jet de POU pour pénétrer dans le cœur et sont éventuellement confrontés à certaines des scènes étranges décrites auparavant.

La chapelle St. Michael est une construction minimaliste, un bâtiment trapu et sans fioritures. Au-dessus de l'entrée trône une représentation sculptée de Sheela-



Le dépisteur de sorcières

L'appareil trouvé dans la chapelle St. Michael au cœur d'Oak Wood ressemble à une boussole de la taille d'une soucoupe, les points cardinaux en moins. (Le film *Warlock* en montre un bon exemple.) À leur place, une inscription court sur le pourtour de l'objet. La langue utilisée est inconnue des investigateurs ; il s'agit d'une transcription de l'incantation qui active l'objet. Une réussite d'Occultisme identifie celui-ci : il s'agit d'un dépisteur de sorcières. Activé, il devrait s'aligner sur la sorcière la plus proche. Les investigateurs pourraient s'en servir pour localiser Black Annie.

Malheureusement, son aiguille est cassée. Entonner l'incantation reste sans effet. Il faut une réussite de Mécanique pour le réparer. Freeman à Helmsdon peut effectuer ce travail ; il peut aussi identifier l'appareil et expliquer son usage supposé.

Après réparation, un investigateur qui prononce l'incantation perd 2 points de Magie et 1D3 points de SAN : l'aiguille pointe immédiatement vers Black Annie quelque part dans Oak Wood. Le sortilège ne dure qu'une minute mais on peut le répéter indéfiniment.

Les dépisteurs de sorcières étaient utilisés au Moyen Âge pour poursuivre les suppôts de Satan ; certains d'entre eux ont survécu jusqu'à nos jours.

na-gig, haute de 30 cm et large de 60 ; voir l'Aide de Jeu n° 5, page précédente pour plus de renseignements. À l'extérieur, une pierre tombale anonyme se dresse devant une tombe récemment ouverte ; en fait, la terre paraît avoir été repoussée de l'intérieur. Au fond du trou béant repose un cercueil pourri. D'autre pierres tombales, elles aussi anonymes, sont plantées alentour mais la tombe ouverte était celle de Black Annie ; elle en est sortie quand Northcote a détruit le Signe des Anciens.

À l'intérieur de la chapelle, un corps décapité taxe la Santé Mentale des personnages de 0/1D4 points. Une réussite d'Histoire fait remonter ses vêtements à la fin du 16e siècle. Il s'agit du Sergent Richardson, le chasseur de sorcières mentionné dans la lettre que détient Freeman. Le corps est assis sur un des bancs de la chapelle, mais sa tête n'est visible nulle part. Un petit objet métallique traîne sur le sol, sous le banc. Il ressemble à une boussole ou à un astrolabe, cassé. C'est un dépisteur de sorcières qui est décrit dans le prochain encart. Comment Richardson s'est-il retrouvé, ici, sans sa tête et qu'est-il arrivé à Stephen ? Voilà un mystère qui ne sera jamais résolu.

Un autre élément au fond de la chapelle est intéressant. Une dalle du sol a été déplacée, révélant une ouverture. La crypte, la tombe plutôt, est juste assez grande pour contenir un cercueil. Le fond de ce puits est couvert de morceaux de pierre brisée et certains montrent des surfaces planes et des fragments d'inscriptions illisibles. Une réussite d'Idée indique qu'il s'agit des débris d'un couvercle de tombe. (Celle, bien sûr, d'Arthur, vidée par Northcote — voir "Le roi passé et à venir" page 57.)

La thébaïde de Black Annie

En se servant du dépisteur de sorcières (ce qui demande plusieurs incantations, surtout dans le cœur tout en contours trompeurs d'Oak Wood), les investigateurs trouveront leur chemin vers la thébaïde de Black Annie. Quand ils en approchent, le sol cède la place à des eaux stagnantes. Les arbres se rabougrissent en contorsions inutiles ; nombre d'entre eux pourrissent sur pied. L'odeur est suffocante.

Un sentier mal défini de pierres et bûches moisies s'enfonce plus avant dans le marais. C'est certainement là que vit Black Annie. Après un moment, les PJ aperçoivent la silhouette d'une petite bâtisse de pierre, trapue et menaçante, sous un énorme chêne d'allure malveillante. Accrochées aux branches sans feuilles, de fines formes battent au gré du vent : des peaux humaines. Cette vue leur coûte 0/1D4 points de SAN.

Plus loin, sur l'obligatoire sentier, un abominable hululement perce près d'eux le brouillard. Les personnages remarquent alors plusieurs têtes de faisans, fichées sur des bâtonnets pointus plantés au sol. Voir ces malheureux fragments lancer leur pitoyable avertissement à Black Annie coûte 1/1D3 points de SAN.

Heureusement pour les investigateurs, Annie est absente à leur arrivée. Elle n'a cependant pas laissé sa maison sans défense et quelque chose s'extraie du cottage pour répondre à l'alarme. En voyant les intrus, le Byakhee croasse horriblement et s'élève lourdement dans les airs à tire-d'aile. Il s'agit, bien entendu, d'un autre Byakhee si les investigateurs ont tué celui qui devait enlever Jacob Black.

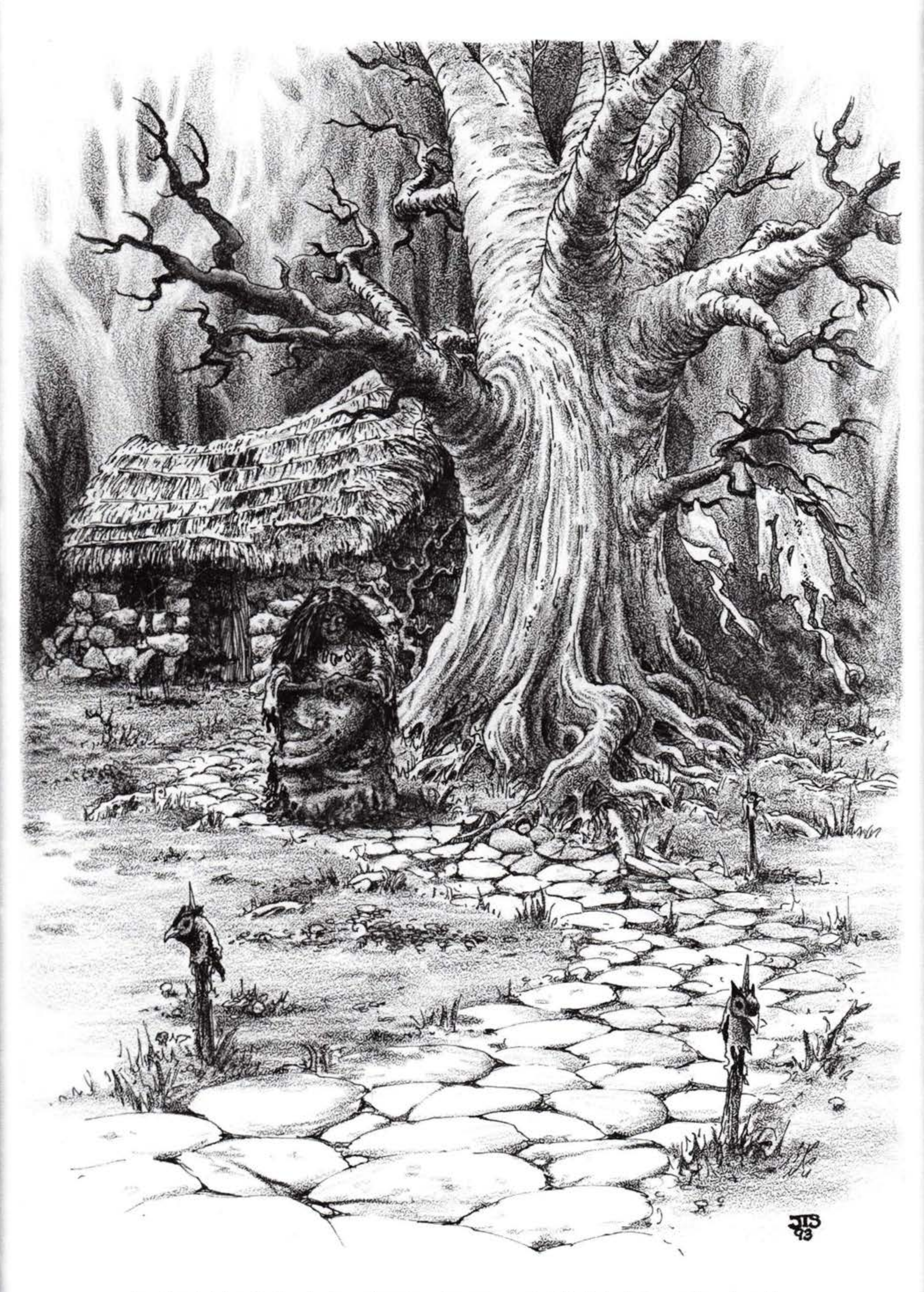
La chaumière

La maison de Black Annie n'est rien de plus qu'un tas de pierres maladroitement entassées, mais il en irradie cependant un sentiment écrasant de menace. À l'extérieur pousse toute une variété de plantes, herbes et champignons. Le pied du chêne est particulièrement riche et son tronc couvert de diverses mousses, lichens et moisissures. La végétation alentour est luxuriante, car Black Annie fertilise le pied de l'arbre avec la chair de ses victimes.

L'intérieur est plutôt spartiate. L'unique pièce contient un lit de fortune, des étagères débordantes de bocaux remplis d'ingrédients immondes et un foyer. Plusieurs chaudrons et marmites, suspendus en un équilibre précaire au-dessus du feu, contiennent diverses potions puantes. En goûter une serait imprudent : considérez la mixture comme un poison de TOX 10 qui inflige 1D6 points de dommage à celui qui rate son jet de CON.

Le destin de Jacob Black

Si Black a été enlevé par le Byakhee, il est retrouvé pendu à l'arbre, la tête en bas. Ses pieds sont cloués sous une des branches. Il est inconscient et le sang qui s'écoule



Les têtes de faisans hurlent, les peaux humaines claquent au vent et Black Annie émerge de sa chaumière.

Deux nouveaux sortilèges pour Black Annie

Black Annie dispose d'un certain nombre de sortilèges, dont deux ont été créés spécialement pour ce scénario. Ils sont décrits ci-dessous, mais le Gardien est libre d'en altérer le mécanisme ou de l'ignorer carrément, si la nécessité dramatique impose que Black Annie lance un sort pour lequel elle n'a plus assez de points de Magie. Le Gardien peut aussi, bien sûr, les introduire dans ses propres scénarios.

Créer des Sorcierets

Cet enchantement coûte au sorcier 6 points de Magie et 1D4 points de SAN. Le sortilège doit être lancé au-dessus d'un chaudron rempli d'argile liquide et contenant jusqu'à six dents humaines. (Chaque Sorcieret est constitué d'environ deux poignées de boue modelée autour d'une de ces dents.) Le chaudron doit être suspendu sur un feu ; quand l'incantation est prononcée, les Sorcierets émergent alors du récipient et tombent dans le feu d'où ils sortent avant que l'argile ne durcisse complètement. Un moment de concentration (plus 1 point de Magie et 1 point de SAN) suffit au sorcier pour communiquer mentalement avec les Sorcierets.

Malchance fatale

Il faut au moins 1 point de POU et 1D6 points de SAN pour jeter ce sortilège. Le sorcier doit vaincre le POU de la cible avec le sien. En cas de réussite, cette dernière est victime d'un accident — elle chute de cheval, passe sous une voiture folle ou est frappée par la foudre... L'accident intervient dans les 24 heures qui suivent le lancement du sortilège. Pour chaque point de POU dépensé, l'accident inflige 2D6 points de dommages à la victime.

de ses bras et de son visage arrose et nourrit une touffe rabougrie d'herbes inconnues de la botanique.

Si les investigateurs arrivent trop tard (un jour est déjà trop long), Black est mort. Sur une intervention plus rapide, il peut être sauvé mais il est terriblement pâle et décharné (encore plus qu'à son habitude) et bien près de la mort. Il est incapable de marcher et les personnages devront le porter à travers le bois.

Black Annie

Au moment où les investigateurs quittent la chaumière, quelqu'un approche sur le sentier : Black Annie !

Le bûcher ne l'a pas embellie. Sa peau, tachée et ridée par l'âge, ne couvre que par pans lépreux l'espace entre ses cicatrices. Sa chevelure sale et sauvage est un amas anarchique de nœuds et de mèches collées. Un de ses yeux est une véritable boule de pus et ses dents sont noires et tordues. La vue de cette sorcière mal cuite coûte aux investigateurs 1/1D6 points de SAN.

Black Annie attaque dès qu'elle voit les intrus. Elle use de magie pour les estropier et compte bien les clouer vivants à son arbre afin d'apporter du sang frais à ses plantes.

Black Annie est morte depuis des siècles maintenant et s'en débarrasser définitivement n'a rien d'évident (elle régénère 1 PV par heure). Si les PJ réussissent à la ramener à 0 PV, ils vont sans doute la croire vaincue. Mais s'ils la laissent pour morte et rentrent à Helmsdon, les Sorcierets continuent leurs attaques et un autre Byakhee vient enlever derechef Jacob Black.

Il existe deux moyens de venir véritablement à bout de cette sorcière. Le premier utilise la magie et des sortilèges destructeurs. Le second consiste à la faire sortir du bois. Hors d'Oak Wood, Black Annie va vieillir brutalement de 400 ans. Même une sorcière aussi apte ne peut lutter contre un tel âge. Elle se désintègre alors instantanément, ce qui met définitivement fin à la malédiction vengeresse.

Épilogue

Les investigateurs rentrent à Londres. Wescott a tout juste le temps de les rencontrer avant la cérémonie rituelle de l'équinoxe de printemps de l'Aube Dorée, célébrée le 21 mars. Il tient à entendre tout ce qu'ils veulent bien révéler. Il les remercie pour leurs efforts, sauf s'ils se sont attiré la colère de Jacob Black (pour incompétence ou pour d'autres raisons). Dans ce cas, Westcott refuse de les voir et les traite avec froideur dans le futur.

Sinon, il écoute leur histoire avec l'intérêt et la surprise qu'elle mérite. Si Jacob Black est mort, Westcott veut savoir comment, mais il ne tient les investigateurs pour responsables que s'ils le sont de manière indubitable.

Si Westcott est favorablement impressionné par leurs efforts (et par les terribles événements auxquels ils ont été mêlés), il leur accorde une récompense spéciale. Au cours de la cérémonie de l'équinoxe à venir vont être désignés les dignitaires rituels des six prochains mois (à savoir les Hiérophante, Hégémon, Hiereus, Kerux, Stolites et Dadouchos). Westcott obtient que certains des investigateurs ou tous soient nommés à ces postes. Les personnages et titres qu'il choisit sont laissés à la discrétion du Gardien mais celui-ci peut considérer qu'il favorise en priorité les francs-maçons, les membres de l'Ordre Intérieur et ceux plus particulièrement distingués par Jacob Black. Les titres distribués appartiennent normalement aux rangs inférieurs (Kerux, Stolites et Dadouchos), mais si un investigateur satisfait au moins deux des critères ci-dessus il est nommé Hiérophante. Ces dignités sont associées à un rang minimum dans l'Aube Dorée (ces minima sont donnés page 35), n'oubliez donc pas de vérifier que les investigateurs désignés ont bien le grade requis.

Westcott informe les investigateurs de l'honneur qui leur échoit après la rencontre, en privé, et les prépare à leur rôle dans la future cérémonie. Pendant celle-ci (qui est presque identique à celle célébrée en automne et décrite dans "La pièce au-delà"), les personnages reçoivent leurs nouveaux titres. Ils sont ensuite chaudement congratulés

par les autres membres de l'Aube. Leurs alliés les complimentent avec sincérité, leurs ennemis avec des sourires plus crispés. S'ils ont acquis la faveur de W.B. Yeats au cours du dernier scénario, celui-ci prend grand soin de leur adresser un sourire entendu quand il les félicite.

Récompenses

La destruction définitive de Black Annie rapporte 1D8 points de Santé Mentale. Si Jacob Black a pu être sauvé, ce chiffre s'augmente de 1D4. Chaque Sorcieret tué ajoute 1 point de plus et le Byakhee 1D6.

Les investigateurs apprécieront peut-être encore plus la faveur de Westcott : son influence vient réduire de moitié les points de création nécessaires pour progresser jusqu'au rang suivant (cet avantage n'est valable qu'une fois).

L'estime de Westcott pourrait avoir des conséquences moins agréables. Si le Gardien le désire, Westcott peut, de nouveau, faire appel aux personnages pour les lancer dans un autre scénario.

PNJ

Dr. WILLIAM WYNN WESTCOTT, fondateur de l'Aube Dorée, 45 ans

Nous ne nous somme pas avancés au point de chiffrer les caractéristiques de Westcott (quelle pouvait être sa DEX ?). Par contre, le Gardien pourra se référer aux informations qui suivent pour mettre en scène ce personnage historique.

Compétences probables : Anthropologie 75 %, Archéologie 50 %, Astrologie 80 %, Astronomie 50 %, Bibliothèque 80 %, Cartomancie 85 %, Crédit 60 %, Étiquette 60 %, Français 30 %, Géologie 30 %, Hébreu 45 %, Histoire 65 %, Médecine 60 %, Occultisme 70 %, Persuasion 50 %.
Sortilèges : Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire, Rituel de l'Hexagramme, Rituel du Pentagramme, Vision Spirite.

JACOB BLACK, solicitor maudit, 43 ans

FOR 13	CON 12	TAI 15	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 12	ÉDU 16	SAN 60	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Aucune.
Compétences : Baratin 54 %, Bibliothèque 43 %, Comptabilité 62 %, Conduire un Attelage 46 %, Crédit 57 %, Droit 70 %, Étiquette 40 %, Histoire 42 %, Marchandage 61 %, Persuasion 50 %.
Langues : Anglais 83 %.

VICTORIA BLACK, épouse déprimée, 36 ans

FOR 9	CON 11	TAI 12	INT 15	POU 9
DEX 14	APP 12	ÉDU 14	SAN 60	PV 12

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Aucune.
Compétences : Art (Aquarelle) 66 %, Art (Décoration) 62 %, Étiquette 68 %, Histoire 44 %, Histoire Naturelle 46 %, Monter à Cheval 53 %.
Langues : Anglais 60 %, Français 65 %.

JOSÉPHINE CARTER, domestique, 29 ans

FOR 11	CON 14	TAI 12	INT 11	POU 10
DEX 9	APP 12	ÉDU 10	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Aucune.
Compétences : Cuisine 62 %, Étiquette 23 %, Ménage 68 %.
Langues : Anglais 54 %.

VIEUX GEORGE, bibliothécaire éternel, âge inconnu

FOR 9	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 12
DEX 10	APP 11	ÉDU 12	SAN 60	PV 10

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Aucune.
Compétences : Archéologie 32 %, Astronomie 47 %, Bibliothèque (seulement pour celle d'Helmsdon) 100 %, Géologie 44 %, Histoire 78 %, Histoire Naturelle 80 %
Langues : Anglais 73 %.

JONATHAN FREEMAN, antiquaire et historien, 40 ans

FOR 13	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 15
DEX 14	APP 15	ÉDU 13	SAN 75	PV 11

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Aucune.
Compétences : Archéologie 41 %, Astronomie 32 %, Bibliothèque 43 %, Conduire un Attelage 50 %, Crédit 58 %, Étiquette 35 %, Histoire 66 %, Marchandage 70 %, Mécanique 55 %, Occultisme 40 %, Persuasion 57 %, Trouver Objet Caché 62 %.
Langues : Anglais 78 %, Latin 40 %.

Dr. WINTHROPE, docteur pompeux, 57 ans

FOR 11	CON 9	TAI 13	INT 13	POU 8
DEX 10	APP 9	ÉDU 19	SAN 40	PV 11

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Aucune.
Compétences : Biologie 40 %, Chimie 30 %, Comptabilité 35 %, Droit 50 %, Échecs 75 %, Médecine 85 %, Pharmacie 50 %, Premiers Soins 60 %.
Langues : Anglais 95 %.

Père MARTIN GREENE, prêtre irlandais, 34 ans

FOR 11	CON 12	TAI 13	INT 10	POU 10
DEX 12	APP 11	ÉDU 15	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Armes : aucune.
Compétences : Bibliothèque 38 %, Cricket 87 %, Histoire (Biblique) 59 %, Histoire 43 %, Occultisme 15 %, Persuasion 53 %, Prêcher 60 %.
Langues : Anglais 75 %.

JOHN SMITH, aubergiste, 48 ans

FOR 14	CON 17	TAI 14	INT 11	POU 9
DEX 7	APP 10	ÉDU 8	SAN 60	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.
Compétences : Brasser sa Bière 84 %, Conduire un Attelage 53 %, Cricket 75 %, Marchandage 60 %, Mécanique 47 %.
Langues : Anglais 45 %.

MAJOR RANDOLPH NORTHCOTE, militaire en retraite, 47 ans

FOR 16	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 18
DEX 8	APP 14	ÉDU 16	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Arme de Poing 70 %, 1D10 ; Sabre 45 %, 1D8+1 + bd.
Compétences : Bibliothèque 28 %, Crédit 40 %, Discrétion 26 %, Dissimulation 56 %, Écouter 53 %, Étiquette 20 %, Monter à Cheval 60 %, Mythe Arthurien 70 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Premiers Soins 47 %, Se Cacher 44 %, Trouver Objet Caché 38 %.
Langues : Anglais 80 %.
Sortilèges : Contacter une Goule, Flétrissement, Rituel du Pentagramme, Signe des Anciens.

LA BÊTE D'HUMUS, gardienne d'Oak Wood

FOR 20	CON 18	TAI 20	INT 18
POU 10	DEX 11	PV 19	Déplacement 7

Bonus aux dommages : +1D6.
Armes : Charge et Piétinement 50 %, 4D6 + bd.
Armure : Aucune, mais toutes les attaques physiques ne lui font que les dommages minimaux définis par les dés.
Compétences : Intimidation 90 %.
Perte de SAN : Voir la Bête coûte 1/1D6 points.

LES SORCIERETS DE BLACK ANNIE

Caractéristiques	*Jets*	*Moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	1D6	3-4
TAI	1	1
INT	1D6	3-4
POU	1	1
DEX	4D6	14
Déplacement 6		PV 2

Bonus aux dommages moyen : -1D6.
Armes : Griffes 65 %, 1 point de dommages seulement.
Armure : Aucune.
Compétences : Discrétion 85 %, Esquive 60 %, Se Cacher 85 %.
Sortilèges : aucun.
Perte de SAN : Voir un Sorcieret coûte 0/1D6 points.

LE CHIEN MORT

FOR 12	CON 14	TAI 6	POU 1
DEX 7	PV 10	Déplacement 5	

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Morsure 30 %, 1D4.
Armure : Aucune mais les armes susceptibles d'empaler infligent 1 point de dommages et les autres la moitié des dommages normaux.
Perte de SAN : Voir le Chien Mort coûte 1/1D8 points.

BYAKHEE

FOR 18	CON 11	TAI 18	INT 11	POU 14
DEX 15	PV 15	Déplacement 5/20 (en vol)		

Bonus aux dommages : +1D6.
Armes : Griffes 40 %, 1D6 + bd ; Morsure 45 %, 1D6 + succion du sang.
Armure : 2 points de cuir et de fourrure.
Compétences : Écouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Sortilèges : Invoquer un Byakhee.
Perte de SAN : Voir un Byakhee coûte 1/1D6 points.

BLACK ANNIE, 400 ans et plus

FOR 12	CON 13	TAI 9	INT 14	POU 28
DEX 10	APP 0	ÉDU 4	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3.
Armure : Aucune, mais Black Annie régénère 1 PV par heure.
Compétences : Astronomie 3 %, Biologie 65 %, Concocter les Potions 80 %, Histoire Naturelle 40 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 50 %, Pharmacie 65 %.
Langues : Anglais Archaïque (parlé seulement) 65 %.
Sortilèges : Concocter le Breuvage de l'Espace, Créer des Sorcierets, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Malchance Fatale, Poing de Yog-Sothoth.
Perte de SAN : Voir Black Annie coûte 0/1D4 points.

La musique de la nuit*

par Scott David Aniolowski

Novembre 1897

Une visite chez Samuel Liddell MacGregor Mathers, dans le Paris de la Belle Époque, entraîne les investigateurs dans une étrange affaire qui inspirera son plus grand roman à un auteur célèbre.

(* en français dans le texte)

Un masque nous révèle plus qu'un visage.
Ces déguisements intensifient la personnalité,
dans la mesure où ils concentrent les intentions.

— Oscar Wilde
"Pen, Pencil and Poison"

Depuis que j'avais retrouvé Erik, installé à l'Opéra,
je vivais dans une perpétuelle terreur de ses horribles fantaisies…

— Gaston Leroux,
"Le Fantôme de l'Opéra"

Dans ce scénario, qui se déroule à Paris en novembre 1897, un classique de la littérature et le Mythe de Cthulhu s'associent afin de proposer une explication à la légende du fantôme de l'Opéra de Paris. Il est destiné à des investigateurs relativement expérimentés, non que les dangers soient si grands, mais plutôt parce qu'il est douteux que des débutants se sentent assez motivés pour se laisser entraîner dans ce type de mystère.

L'essentiel de l'histoire se déroule au Palais Garnier, l'Opéra de Paris. C'est un exemple monumental d'art architectural, avec ses centaines de salles, ses milliers de portes et son dédale de sous-sols sur cinq niveaux. (Les Aides de Jeu n° 6, page 103, et 7, page 106, décrivent le décor du scénario et peuvent être utilisés comme l'entend le Gardien.) Le Gardien doit absolument souligner la grandeur du lieu, l'immensité de ce bâtiment d'un autre monde et de ses profondeurs humides. Il lui faut aussi faire jouer à plein la légende du fantôme. Les investigateurs doivent entendre des pas insaisissables et des portes qui grincent, percevoir des mouvements du coin de l'œil et avoir l'impression d'être constamment surveillés. Le fantôme agit sans se faire voir ; des objets disparaissent, des messages apparaissent, mais rares sont ceux qui aperçoivent effectivement sa silhouette mystérieuse. Le fantôme — ou le couple de fantômes — a toujours une longueur d'avance sur les investigateurs jusqu'à ce qu'ils trouvent la piste menant à son repaire sous l'Opéra.

Mathers

Informations réservées au Gardien

Il y a plusieurs années, l'enveloppe d'ondes lumineuses du Yaddithien Ktaubo s'est accidentellement matérialisée à Paris. Après ce naufrage, l'extraterrestre insectoïde a d'abord parcouru de nuit les rues de la ville, se cachant dans son engin inutilisable pendant la journée. Après plusieurs nuits d'errance, la créature a découvert l'Opéra. Le rôdeur s'est mis à hanter l'immense bâtiment pour y voler de la nourriture et du matériel, ainsi que des vêtements pour masquer son étrange apparence. À la faveur de l'obscurité, Ktaubo a fait transporter son engin sur place par voiture. Le lointain voyageur s'est ensuite établi dans les sous-sols, obscurs et déserts, des profondeurs de l'Opéra pour y mener à bien une tâche longue et difficile : la réparation de son vaisseau.

Le Yaddithien a récemment obtenu l'aide d'un jeune musicien, Erich Zann. Zann lui fait ses courses et lui procure les composants nécessaires à la réparation de son appareil. Amoureux d'une jeune chanteuse de l'Opéra, Christine Daaé, Zann revêt le déguisement du fantôme pour lui donner des leçons de musique et l'encourager.

(Trois décennies plus tard, Zann sera devenu un vieil homme vivant toujours à Paris, mais hanté par d'autres mondes. Son destin est bien sûr décrit dans la nouvelle de Lovecraft, "La musique d'Erich Zann".)

Ktaubo est à l'origine des rumeurs sur le fantôme qui hante l'Opéra de Paris. L'extraterrestre et son serviteur humain exploitent à fond cette légende et, portant le déguisement de ce mystérieux personnage, ils parcourent les lieux, volent des affaires et de l'argent et terrorisent les indésirables. Sa science avancée et ses connaissances mystiques permettent au Yaddithien de hanter le bâtiment gigantesque d'une manière qui perpétue la légende du fantôme. L'enveloppe d'ondes lumineuses produit des sons étranges, presque musicaux, et ce sont ces notes qui remontent des profondeurs de l'Opéra pour constituer la mythique musique du fantôme.

Yaddith, Habitants de (Race Inférieure Indépendante)

"…Des foules d'êtres tout en griffes et mandibules… ridés, partiellement écailleux et curieusement articulés, un peu à la manière des insectes mais non sans une certaine ressemblance caricaturale avec la silhouette humaine."

— H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, "À Travers les Portes de la Clé d'Argent"

Les habitants de la planète Yaddith étaient une race de brillants savants et de puissants sorciers. Les Yaddithiens ont ainsi inventé les enveloppes d'ondes lumineuses, des appareils capables de transporter des passagers à travers l'espace et le temps. Même si Yaddith a été, depuis, détruite par les monstrueux Dholes, certains de ses habitants se sont échappés et peuvent être rencontrés sur Terre, dans les Contrées du Rêve, ou en d'autres temps et lieux.

Les Yaddithiens attaquent avec leurs griffes ou éventuellement avec des armes technologiques. Tous les membres de cette race connaissent aussi la magie et l'utilisent.

HABITANTS DE YADDITH, Sorciers extraterrestres

Caractéristiques	Jets	Moyennes	
FOR	3D6+6	16-17	**Déplacement** 8
CON	2D6+6	13	**PV** 13-14
TAI	3D6+3	13-14	**BD moyen** : +1D4
INT	3D6+6	16-17	**Attaques** : Griffes 30 %, 1D6 + bd
POU	2D6+6	13	**Armure** : 2 points de chitine
DEX	3D6	10-11	**Sortilèges** : Tous les habitants de Yaddith connaissent 1D6+2 sorts.
			Perte de SAN : Voir un Yaddithien coûte 0/1D6 points.

Aucun des deux fantômes n'est particulièrement dangereux, mais Ktaubo ne reculera devant rien pour réparer son vaisseau et quitter la planète. L'humain et son maître se contentent dans un premier temps d'effrayer les investigateurs trop curieux avec le mythe du fantôme mais, si les intrus insistent, le Yaddithien n'hésite pas à se montrer plus violent, ni même à tuer. Zann ne lui est pas dévoué jusqu'à l'aveuglement et peut se tourner vers les personnages quand les tendances meurtrières de son maître apparaissent clairement.

Informations destinées aux investigateurs

En novembre 1897, la situation au sein de l'Aube Dorée se dégrade un peu. Le Dr. Westcott, un des fondateurs, démissionne suite à la révélation publique de son implication dans ce groupe occulte. La vigoureuse Annie Horniman quitte Isis-Urania puis est réintégrée après que son conflit avec Mathers, installé à Paris, a atteint son paroxysme. Le comportement discutable du Dr. Berridge lui vaut d'être suspendu par Mathers (peut-être à contrecœur) pendant trois mois ; cette suspension s'achève en août. F.L. Gardner abandonne Isis-Urania en septembre pour rejoindre le temple Amen-Ra d'Édimbourg après des conflits avec d'autres membres, Florence Farr entre autres. À la même époque, la dispute opposant anti- et pro-Mathers au sein d'Amen-Ra incite Mathers à rétrograder le dirigeant du temple, J.W. Brodie-Innes, et à en prendre le contrôle direct. En octobre, Mathers renonce à cette mainmise, mais il nomme William Beck à la tête d'Amen-Ra plutôt que Brodie-Innes. L'opposition à Mathers est très forte au sein de l'Aube Dorée, en particulier au temple Isis-Urania de Londres.

Des dignitaires d'Isis-Urania envoient les investigateurs à Paris, au 87, rue Mozart, l'adresse du fondateur de l'Ordre, Samuel Liddell MacGregor Mathers. Sous prétexte d'aller lui remettre du matériel de recherche, les personnages doivent rencontrer Mathers et ensuite rendre compte de ce qu'ils ont appris.

La teneur de la réunion dépend des alliés des investigateurs. S'ils sont dans le camp de Yeats et que celui a décidé de leur mission, il leur faut découvrir l'opinion actuelle de Mathers sur le temple Isis-Urania. Ils doivent apprendre s'il a l'intention d'y faire la même chose qu'à Amen-Ra : prendre le contrôle direct et évincer les dirigeants. Si un partisan de Mathers (Berridge, par exemple) organise le voyage, les investigateurs sont censés rendre compte à Mathers de l'état de la faction londonienne qui lui est opposée.

Notez que si Mathers a bien requis le matériel de recherche dont il attend la livraison, il n'entend pas discuter de la politique de l'Ordre. Même si les investigateurs sont alliés à la faction pro-Mathers, c'est à la demande de cette dernière qu'ils viennent faire part à Mathers de la situation. Quelle que soit leur allégeance, celui-ci les traite avec froideur s'ils tentent de discuter des affaires de l'Aube.

Actuellement, Mathers étudie la Cabale, le système philosophique hébreu, en vue de la future publication de sa traduction du *Livre de la Magie Sacrée d'Abra-Melin le Mage*. Le paquet dont les investigateurs ont la charge contient, entre autres, un exemplaire du livre du Dr. Christian Ginsburg, *The Kabbalah*, publié en 1863.

Samuel Liddell MacGregor Mathers

Quand les investigateurs se présentent chez Mathers, à Paris, celui-ci se montre distant et réservé. Il ne connaît pas avec certitude la véritable allégeance de ses visiteurs et préfère éviter de révéler son opinion sur l'état actuel de l'Ordre. La belle et brune Moïna les invite à dîner ; son mari est visiblement nerveux. Il parle de manière sibylline de son travail et la conversation tout au long du repas porte essentiellement sur le temps, le voyage des investigateurs et autres sujets anodins. La réussite d'un jet de Psychologie montre que Mathers se méfie de ses invités et qu'il mesure soigneusement ses moindres gestes et propos en leur présence.

Après le dîner, Mathers se retire sur une terrasse qui domine Paris. Les investigateurs sont invités à le suivre. On sert du cognac et, pour la première fois, Mathers paraît détendu, même s'il reste encore très secret sur ses activités.

Si les investigateurs sont de la faction qui lui est favorable — où s'ils le convainquent que c'est le cas — il

Ce qu'en disent les tarots

Quand les investigateurs sont plongés dans les mystères de l'Opéra de Paris, des lectures réussies font sortir les cartes suivantes. Le Sept de Deniers indique les espoirs trompés et détruits, déception, perte de fortune et souffrance. L'Ermite (un des arcanes majeurs) décrit une silhouette encapuchonnée au visage invisible qui communie avec un serpent. Il signifie inspiration divine, recherche de la sagesse, connaissance ou force intérieure. La Lune, un autre arcane majeur, montre un scarabée s'élevant vers la lune entre deux chacals. Initialement, elle peut apparaître en position indigne, indiquant une tromperie mineure ou une petite erreur ; à l'endroit, elle signifie supercherie, erreur, mensonge et changement.

Sur des jets de Cartomancie ratés, le Chariot, encore un arcane majeur, apparaît. La carte montre Hermès, portant armure et casque, dans un chariot et signifie triomphe, persévérance, santé et peut-être un voyage. Le Trois de Deniers pourrait également sortir à l'envers, indiquant négligence, mauvaise qualité, manque de compétence et préoccupation.

Aide de jeu n° 6 : Paris, 1897

La France est en pleine *Belle Époque*. Comme en Angleterre et d'autres pays d'Europe, c'est une période de vitalité et d'optimisme. L'économie se porte bien et le niveau de vie général progresse fortement. C'est une période d'élégance et d'excitation culturelle, d'engouement pour les arts et le talent. Les impressionnistes détruisent la banalité de l'art officiel avec leurs couleurs vives ; le *Penseur* de Rodin marque une nouvelle étape dans l'évolution de la sculpture et la littérature française est florissante. Paris, en particulier, connaît une animation et une vitalité sans précédent après des années d'agitation sociale et politique. C'est la ville des jardins illuminés, des terrasses de cafés, des femmes éblouissantes et des bourgeois en habits chic.

Traversée par la Seine, Paris est la capitale de la France et le centre d'un vaste réseau de voies d'eau, routes et chemins de fer. Elle accueille les sièges du Président de la République et des deux assemblées. Paris est divisé en nombreux quartiers et arrondissements et son cœur historique, qui ne correspond guère qu'aux huit premiers arrondissements, s'étend sur 20 kilomètres carrés. Bien des quartiers de la ville ont conservé leur originalité et tirent leur nom des villages qui ont été absorbés par la ville. La population de Paris et de sa banlieue immédiate est très importante : plus de 10 % des Français s'y concentrent sur moins de 0,3 % de la surface du pays. La France est un pays presque entièrement catholique.

Paris est le centre français du savoir, du pouvoir, des emplois et de la culture. Les grands centres universitaires français sont installés à Paris, ainsi que les meilleurs musées et bibliothèques. La Sorbonne concentre à elle seule une bonne part des lettres et des sciences ; citons aussi le Collège de France, la Faculté de Médecine et la Faculté de Droit. La Bibliothèque Nationale est la plus grande bibliothèque du pays et ses collections totalisent plus de trois millions de volumes (dans les années 1990, leur nombre dépasse les onze millions et 70 000 nouveaux livres viennent s'y ajouter chaque année).

L'édition aussi est presque entièrement concentrée dans la capitale, de même que la presse des grands journaux. Le théâtre et la musique prospèrent à Paris, qui abrite le plus grand opéra du monde : le Palais Garnier. En fait, Paris est la capitale mondiale des arts et dicte les grands mouvements artistiques internationaux.

Paris est le plus grand centre industriel et commercial du pays et ses activités industrielles comprennent, entre autres, la sidérurgie, le bois, la porcelaine, le matériel ferroviaire, le mobilier, les produits chimiques, parfums et textiles. La France est renommée dans le monde entier pour son vin. Plusieurs grandes banques ont leur siège à Paris.

Les grandes lignes de chemins de fer convergent vers la capitale et, parmi les nombreux ponts qui traversent la Seine, on compte le Pont-Neuf qui remonte à la fin du 16e siècle. La capitale est parsemée de plus d'une centaine de squares contenant statues et mémoriaux. Ses bâtiments les plus célèbres comprennent le Palais Garnier, le Louvres, l'Hôtel des Invalides, le Palais Royal, l'Élysée et le Palais de Justice. La plus belle église de Paris est la Cathédrale Notre-Dame.

Les boutiques de mode, galeries et pâtisseries s'alignent le long des rues. Les marchés débordent de produits frais, poissons, fromages, pains et autres délices gastronomiques. Les étals de fleurs sont omniprésents. Des artistes de rues font les portraits des touristes et des musiciens distraient la foule. Le Faubourg St. Honoré est connu pour ses boutiques exclusives de luxe et ses maisons de couture et certains des plus grands joailliers du monde sont regroupés rue de la Paix.

s'ouvre à eux. Il n'est pas satisfait de la direction d'Isis-Urania, qu'il qualifie de "gouvernement en jupons". Il envisage de prendre le contrôle direct du temple, mais sent que ce pourrait être un geste imprudent. Il craint que le temple ne fasse simplement sécession et ne réponde pas à son commandement légitime.

Si les investigateurs appartiennent à l'autre faction, où s'ils amènent Mathers à le croire, celui-ci ne dit plus rien sur l'Ordre. S'ils insistent, il confie pensivement son insatisfaction croissante vis-à-vis de certaines tendances non précisées de l'Aube. Il se montre intéressé par tout ce que les investigateurs peuvent lui apprendre sur la branche londonienne, mais, lui, ne divulgue rien.

Quelle que soit l'allégeance affectée par ses visiteurs, Mathers garde une certaine méfiance. S'ils cherchent à approfondir les raisons de son insatisfaction ou à obtenir des informations, Mathers se lève tranquillement et leur demande de s'en aller, prétendant être fatigué. Sinon, une fois qu'il a tiré tout ce qu'il pouvait de ses visiteurs, il leur annonce qu'il leur a fait réserver des chambres à l'hôtel Saint-Augustin ; il est parfaitement évident qu'il n'a aucune envie de les voir séjourner chez lui. Des investigateurs venus comme alliés changeront peut-être d'opinion après un tel traitement.

L'hôtel Saint-Augustin est au 15, rue Saint-Augustin. Mathers propose à ses visiteurs de leur appeler un fiacre. Au moment du départ, il serre chaleureusement la main de tous les hommes de l'équipe. Son humeur renfermée semble avoir passé ; il remercie sincèrement les investigateurs pour le paquet qu'ils ont apporté et les invite à l'accompagner le lendemain soir assister à une représentation du *Faust* de Charles Gounod à l'Opéra. Il n'accepte aucun refus et c'est Moïna qui insiste éventuellement pour décider les hésitants.

Mathers ne peut rencontrer à nouveau les investigateurs avant l'heure du dîner, aussi ont-ils toute la journée pour profiter de Paris. Moïna leur signale certaines librairies et boutiques d'occultisme ou d'objets d'art intéressantes. Ils doivent retrouver le couple au restaurant Sanssouci pour le dîner avant de se rendre tous ensemble à l'Opéra. Sanssouci se situe au 955 rue Bayen : tenue de soirée de rigueur.

Sanssouci

Sanssouci, un petit restaurant sélect à l'atmosphère intime, est un des plus beaux représentants de la cuisine française. L'établissement est décoré de tapisseries antiques et de meubles richement capitonnés ; les nappes délicates, la porcelaine anglaise raffinée, les verres en cristal coûteux et la vaisselle dorée à l'or fin ajoutent au décor somptueux. La musique mélodieuse d'une harpe et d'un piano se répand dans tout le restaurant, ainsi que les arômes d'une cuisine de gourmet et des vins de qualité.

À leur arrivée, les investigateurs sont guidés vers une grande table ronde dans un coin reculé. Là, les Mathers écoutent avec délice les récits d'aventure d'un homme corpulent et tonitruant, un pince-nez posé en équilibre précaire sur son appendice. Quand ils arrivent, celui-ci se lève et accueille les hommes d'une poignée de main chaleureuse et les femmes d'un baisemain. Mathers le présente comme étant Gaston Leroux, un grand reporter du journal *Le Matin*.

Pendant tout le plantureux repas, Leroux raconte aux autres convives ses aventures en Europe, en Asie et en Afrique. Du début à la fin, c'est un véritable tourbillon et c'est lui, plutôt que Mathers, qui joue le rôle de l'hôte affable, sans cesser pour autant d'engloutir nourriture et champagne. Le sommelier, un taste-vin d'argent accroché à un ruban de soie autour du cou, se tient à proximité. Il apporte cérémonieusement bouteille après bouteille, chaque fois à la demande du journaliste. Sur la réussite d'Idée, les investigateurs réalisent que Leroux est bien connu au Sanssouci, où il jouit d'un grand respect et d'une grande autorité. Quiconque tente de le suivre verre après verre succombe rapidement aux effets du champagne, bien avant que le gros homme ne montre le moindre signe d'ivresse.

Au cours du repas, Moïna révèle aux investigateurs que Monsieur Leroux a autrefois pesé un million de francs. Mathers reproche à sa femme de se mêler des affaires privées de leur ami. Leroux rit de la réaction de Mathers et fait sauter un nouveau bouchon de champagne en admettant qu'il a effectivement possédé cette somme mais qu'il l'a dépensée en six mois en dîners, paris et spéculations inconsidérées.

Quand la note, imposante, arrive enfin, Leroux la ramasse immédiatement, et annonce qu'il s'en charge. Mathers ne discute pas cette décision et, sur un jet réussi de Psychologie ou d'Idée, on devine qu'il espérait qu'il en soit ainsi.

Puis Mathers annonce aux investigateurs que ni lui ni Moïna ne vont en fait les accompagner à l'Opéra, mais les invitent à s'y rendre avec leur ami. À moins qu'ils ne se soient montrés trop grossiers ou ignorants, Leroux insiste pour qu'ils acceptent et appelle une calèche qui emmène tout le monde au Palais Garnier. Pendant tout le trajet, les personnages sont abreuvés par les récits insensés du romancier. Si on lui demande comment il a rencontré MacGregor Mathers, Leroux explique qu'il connaissait le frère de Moïna, Henri Bergson. Il admet trouver Mathers maussade et souvent désagréable, et il ne sait presque rien sur lui ou sur son travail.

Gaston Leroux

Gaston Louis Alfred Leroux est né le 6 mai 1868 à Paris, alors que ses parents attendaient une correspondance ferroviaire pour rentrer chez eux, en Normandie. Il a fait ses études au Collège d'Eu et obtenu son baccalauréat à Caen. C'est au cours de sa scolarité que s'est développé son goût pour la littérature et l'écriture. Il retourne ensuite dans la ville qui l'a vu naître pour suivre des études de droit, menées à terme en 1889. Pendant cette période, Gaston Leroux continue d'écrire de la poésie et des nouvelles et commence même à être publié dans les journaux.

En 1889, Julien Leroux meurt, laissant à son fils un héritage supérieur à un million de francs. Aspiré par le tourbillon mondain, Gaston dilapide sa fortune en jeux, fêtes et investissements risqués en moins de six mois. Son goût pour le champagne, la nourriture raffinée et la bonne compagnie font de lui un hôte apprécié.

Son argent rapidement épuisé, Leroux comprend à quel point il appréciait cette vie extravagante et agitée. La profession d'avocat n'est pas pour lui et il quitte le barreau pour offrir ses services au journal *L'Écho de Paris*, qui a déjà publié plusieurs de ses articles. Il trouve rapidement une meilleure place au grand quotidien *Le Matin*, où il devient grand reporter. Ce poste le fait voyager en Europe et en Russie, en Afrique et en Asie, où il a souvent recours à des déguisements pour infiltrer des territoires étrangers visés par ses enquêtes. Gaston Leroux a été témoin de nombreux événements historiques et il a écrit des articles sur les émeutes de Fez, de Saint-Petersbourg et d'Odessa, l'éruption du Vésuve, l'offensive de Kouropatkine et le blocus de Port-Arthur, le sommet secret réunissant le Kaiser Guillaume II et le Tsar de Russie, et les mutineries de la Mer Noire. Il a l'aventure et les intrigues étrangères dans le sang.

En 1907, Gaston Leroux renonce au journalisme pour devenir romancier à plein temps — activité qu'il a commencée quelques années plus tôt. Son premier roman, *Le Chercheur de Trésors* (*La Double Vie de Théophraste Longuet*) a paru sous forme de feuilleton dans *Le Matin* en 1903, mais c'est la publication du *Mystère de la Chambre Jaune* en 1907 qui conforte sa décision d'abandonner le reportage pour la littérature.

En 1908, Gaston Leroux s'installe à Nice. Écrivain à succès, les tables de jeu l'empêchent pourtant de devenir riche. Son roman *La Reine du Sabbat*, publié après son déménagement, dépasse largement les trois cent mille mots — un des plus longs jamais écrits. Quantité de ses romans et pièces ont été transposés au cinéma à l'époque du muet, et l'essentiel de son œuvre a rapidement été traduit en anglais. Malgré la popularité qu'il connaît de son vivant, rares sont ses œuvres encore publiées à la fin du 20e siècle.

Faust

Une fois que le véhicule a déposé ses passagers à l'Opéra, Leroux entraîne les investigateurs à travers les somptueux vestibules et leur fait monter l'escalier d'honneur pour les amener dans une loge privée de l'étage noble. Une foule d'habitués en tenue de soirée se presse dans les vestibules, sur les marches et dans les promenades circulaires qui desservent les loges. Le champagne coule à flots pour rafraîchir cette élite de la société parisienne.

Chaque loge possède un seuil surélevé bordé de cuivre et des portes en bois ciré garnies de hublots vitrés. Deux bustes de marbre de compositeurs célèbres encadrent l'entrée, et le carrelage coloré du sol de la promenade forme des motifs élaborés. Les loges elles-mêmes sont richement aménagées avec rideaux de velours rouge et fauteuils capitonnés. Le groupe s'installe dans la numéro quatre.

Une femme d'âge moyen, en robe noire et châle, guette devant la loge cinq. Une réussite de Psychologie souligne sa nervosité. Si quelqu'un s'adresse à elle, elle indique simplement qu'elle attend l'arrivée de son occupant.

Les investigateurs qui surveillent la loge voisine ne voient personne y entrer. Cependant, quand le rideau se lève et que les premières notes de Faust s'élèvent, ils entendent, sur une réussite d'Écouter, quelqu'un frapper trois fois à l'intérieur de la loge. Comme pour répondre à ces trois coups, la femme en noir ouvre les portes de la loge cinq et y pénètre, refermant soigneusement les battants derrière elle. Si tous les jets sont ratés, un personnage remarque, sur une réussite d'Idée, que la femme semblait écouter quelque chose juste avant d'entrer dans la loge.

Regarder par les hublots est inutile car les rideaux rouges ont été tirés, masquant tout l'intérieur. Une réussite d'Écouter à la moitié permet de discerner deux voix : celle d'une femme et une autre, étrange, à la résonance creuse et métallique. Les investigateurs ne peuvent saisir la conversation — les mots sont engloutis par la musique qui monte de la scène. Peu après, la femme s'en va, avec deux francs dans la main (un pourboire du fantôme). La loge cinq est maintenant silencieuse et parfaitement vide, son occupant à la voix étrange ayant mystérieusement disparu. Si elle est interrogée, la femme — Mame Giry, qui dirige la troupe de ballet — explique qu'elle avait à faire avec l'occupant de la loge. Elle ne répond rien si on lui en demande l'identité. Si la disparition de ce dernier a été constatée, elle confesse avec hésitation qu'il s'agit du fantôme de l'Opéra, mais elle n'en dira pas plus.

Des investigateurs qui évoquent le sujet avec Leroux en apprennent plus sur cet être mystérieux. Voir "Les légendes sur le fantôme", page 112. Même s'ils ne lui en parlent pas, le romancier aborde probablement le sujet au cours de l'éloge vigoureux qu'il fait du Palais Garnier — "Savez-vous que nous avons même notre propre fantôme ? Il occupe la loge voisine de celle-ci !". Leroux connaît toute l'histoire et raconte avec joie ce conte à un nouvel auditoire.

La loge cinq

La loge cinq est identique à toutes celles de cet étage. Sa seule particularité tient aux allées et venues de son occupant, le fantôme, qui entre et sort sans être vu. Le Yaddithien Ktaubo a créé un Portail dans le plafond à partir d'une petite pièce de maintenance de l'étage supérieur ; le sortilège est décrit en encadré. La clé qui active le Portail est "Clio".

Une réussite de Trouver Objet Caché dans la loge cinq permet de repérer un peu de boue séchée sous un des sièges. Un autre jet révèle les marques laissées par des chaussures sur le coussin d'un fauteuil, qui permet au fantôme d'atteindre le Portail situé dans le plafond.

(suite encart de la page 104)

Le roman qui apporte célébrité et immortalité à Gaston Leroux est *Le Fantôme de l'Opéra*, publié en 1911. Il attire initialement peu d'attention, mais en 1924 la vedette du cinéma muet, Lon Chaney, interprète à l'écran le fantôme masqué inventé par Leroux. Depuis, l'histoire de ce mystérieux occupant de l'Opéra de Paris a été adaptée de nombreuses fois sur scène et à l'écran. Dans sa préface, Leroux affirme que l'histoire du fantôme est véridique. Après avoir écrit le dernier mot, il tire un coup de pistolet depuis son balcon pour annoncer au monde la fin de son nouveau roman.

Gaston Leroux est mort prématurément, des suites d'une opération chirurgicale, le 15 avril 1927. Il est enterré sur les hauteurs de Nice, dans le Cimetière du Château.

En 1897, Gaston Leroux est un homme énorme, arborant moustache et bouc, ainsi qu'un pince-nez en équilibre instable. C'est un individu robuste et aimable qui se conduit en gentleman. Son amour de la littérature et de l'écriture n'est surpassé que par son amour de la bonne chère, du champagne et du jeu. En société, le Leroux sérieux disparaît généralement derrière l'hôte généreux et le bon compagnon. Connu pour son esprit et ses rires, il a tendance à s'emporter facilement, mais ses colères ne durent jamais longtemps.

Éternel amateur de mystère et d'intrigues, Gaston Leroux s'est toujours intéressé aux énigmes et aux enquêtes. Il pourra donc entraîner les investigateurs dans l'étrange affaire du fantôme de l'Opéra. Si les personnages hésitent à s'y impliquer, le Gardien fait alors intervenir Leroux pour leur forcer la main. Reçu partout, le romancier ouvre des portes, qui resteraient fermées pour les investigateurs — il se révèle ainsi un outil très utile entre les mains du Gardien.

Aide de Jeu n° 7 : Le Palais Garnier

Le 14 janvier 1858, Orsini, un républicain italien, essaie d'assassiner l'Empereur Napoléon III. Alors que le carrosse impérial remonte l'étroite rue Le Peletier qui mène à l'Opéra, deux bombes sont jetées sur la procession royale. Il y a 148 blessés et 8 morts, mais l'Empereur et l'Impératrice sont miraculeusement indemnes. Courageusement, l'Empereur va tenir à assister à l'opéra mais il décide ce jour qu'un nouveau bâtiment est nécessaire.

En 1860, les plans d'un nouvel opéra financé par l'État sont soumis à concours par le Ministère des Beaux-Arts. C'est le projet du jeune architecte Charles Garnier (trente-cinq ans) qui l'emporte devant 170 autres. Il s'agit d'une vaste structure d'apparence traditionnelle qui adopte le style néo-baroque du Second Empire.

Le travail commence dans l'été 1861. Les premières excavations mettent à jour un cours d'eau souterrain qui traverse le site. Pendant huit mois, huit énormes pompes à vapeur vont assécher nuit et jour les fondations. Celles-ci finissent par être terminées en juillet 1862.

La façade de l'Opéra est dévoilée au public en 1867 pour l'Exposition Internationale mais le travail à l'intérieur ralentit quand le gouvernement resserre les cordons de sa bourse. La défaite de 1870 interrompt les travaux. Napoléon III est déposé et exilé en Angleterre. Une nouvelle république est déclarée et Paris connaît derechef les affres de la révolution.

La capitale est assiégée par les Allemands pendant dix-neuf semaines. L'Opéra inachevé sert d'entrepôt et de dépôt de munitions. Paris est en flammes et ses habitants meurent de faim dans les rues. Les animaux du Jardin des Plantes sont abattus et leurs carcasses vendues aux restaurants pour permettre aux plus fortunés de se sustenter de viandes exotiques pendant que les pauvres jeûnent ou mangent chiens et rats. La ville finit par se rendre.

Peu de temps après la fin de l'occupation militaire de Paris, des éléments de la Garde Nationale dissoute s'arment et s'opposent au gouvernement provisoire installé à Versailles. Les communards représentent bientôt une force militaire d'au moins 100 000 hommes. L'Opéra est transformé en base militaire et sert de poste d'observation, d'arsenal, de centre de communications et de prison militaire. Le noir labyrinthe de couloirs souterrains, salles voûtées et escaliers de pierre est un endroit idéal pour enfermer des prisonniers. La Commune sera écrasée par les versaillais.

Le 5 janvier 1875, l'Opéra ouvre enfin ses portes après quatorze ans d'attente et 47 millions de francs de travaux. Cette nuit-là, la procession des hôtes distingués sur l'escalier d'honneur comprend le Roi Alphonse XII d'Espagne, sa mère, la Reine Isabelle, et le Lord Maire de Londres. Paris a repris vie et entre dans une nouvelle ère d'élégance, de luxe et d'animation culturelle : la Belle Époque commence.

Le Palais Garnier est le plus grand Opéra du monde. Il couvre 11 000 mètres carrés, s'élève de dix étages au-dessus du niveau de la rue et s'enfonce de sept au-dessous. La façade du bâtiment est divisée en bandeaux horizontaux. Au niveau du perron, des statues symbolisant Musique, Poésie, Récital, Chant, Idylle, Danse, Théâtre et Opéra s'alignent devant sept arcades. Des bustes et portraits sculptés de compositeurs sont installés au-dessus de ces statues et décorent la loggia. Les statues dorées de la Poésie et de la Célébrité décorent le faîte du bâtiment.

L'eau d'un lac profondément enterré sous l'Opéra (cinquième sous-sol) est utilisée pour actionner la machinerie hydraulique de la scène. Un des sous-sols accueille une écurie de cinq chevaux et des rampes permettent aux bêtes d'accéder aux coulisses. Le bâtiment contient un ensemble très complet d'ateliers, magasins d'accessoires, garde-robes, lieux de répétition, bureaux, salons et armureries.

La scène dépasse les cinquante mètres de large sur vingt-cinq de profondeur et peut même atteindre les quarante-cinq mètres de profondeur si on l'ouvre sur le salon de danse situé immédiatement derrière. Il y a 80 loges pour les artistes principaux et huit grands vestiaires pour l'orchestre et les figurants ; le plus grand de ces derniers peut accueillir 200 personnes. Le complexe contient plus de 2 500 portes. À son ouverture, l'Opéra était éclairé par 9 000 lampes à gaz alimentées par plus de quinze kilomètres de tuyauterie ; en 1881, cette installation a été remplacée par une distribution électrique. Le grand lustre qui domine l'auditorium représente sept tonnes de métal et de verre ; il finira par porter 400 lampes électriques.

La décoration du Palais Garnier a nécessité des kilomètres de tissus somptueux, des tonnes de marbre et de cristal, des antiquités, sculptures et œuvres d'art sans nombre. Malgré sa taille et sa magnificence, il ne peut accueillir que 2 156 spectateurs. Il emploie de manière permanente près de 1 500 personnes.

Le Pavillon d'Honneur — une entrée particulière par la façade latérale sur la rue Scribe — permet au Président d'accéder directement à sa loge personnelle et d'éviter un contact avec le public qui l'exposerait aux assassinats comme en 1858.

Charles Garnier, le génie qui a dessiné cet ensemble, meurt en 1898. Il a aussi réalisé les tombes de Bizet et d'Offenbach et le Casino de Monte-Carlo.

Aucun plan de l'Opéra n'est fourni. Il est beaucoup trop grand pour être dessiné ici. De toute façon, il doit, comme Paris, servir de toile de fond : le contenu de chaque pièce importe bien moins que l'atmosphère et le parfum du Palais Garnier.

Nouveau sortilège

PASSE MURAILLE : Passe Muraille permet à l'utilisateur de passer à travers les planchers et les murs, ou tout autre objet solide, comme s'il franchissait une porte et de se retrouver juste de l'autre côté. Pour créer un tel passage, il faut dépenser 15 points de Magie et 1D6 points de SAN. Chaque traversée du passage coûte 1 point de Magie et 0/1 point de SAN. Il faut une "clé" pour activer et franchir le passage : un mot précis, choisi par le sorcier lors de l'enchantement initial. L'ouverture disparaît naturellement au bout de six mois, mais le sorcier peut sacrifier 1 point de POU lors de sa création pour le rendre permanent. Le même mot-clé ne peut pas être associé à différents passages.

Ces ouvertures sont invisibles et indétectables. Lorsque quelqu'un prononce le mot-clé, le passage ne devient apparent que pour cette personne, qui voit alors une trouée faiblement lumineuse apparaître devant elle. Il lui suffit d'avancer à l'intérieur pour émerger de l'autre côté. Quiconque connaît le mot-clé correspondant peut utiliser le passage. Le sésame doit être impérativement prononcé, sinon le portail reste invisible et il est impossible de l'emprunter, même en touchant ou en s'accrochant à quelqu'un qui a lui-même prononcé le mot-clé.

Ce sortilège a été développé par les Yaddithiens. Aucune méthode d'apprentissage n'est indiquée dans ce scénario, et il est peu probable qu'on trouve ce sort dans les livres occultes terrestres.

Le meurtre de Joseph Buquet

Pendant la représentation de *Faust*, un corps tombe brusquement des hauteurs invisibles surmontant la scène et reste pendu par un nœud coulant au-dessus des artistes. En fin de chute, un bruit écœurant retentit quand la nuque du malheureux se brise. La mort est instantanée. Cet événement macabre et inattendu coûte aux témoins 0/1 point de SAN. Demandez des jets de Trouver Objet Caché à la moitié. Tout investigateur qui réussit son tirage remarque qu'un petit morceau de tissu, ou quelque chose de ce genre, s'échappe de la main du mort et se pose sur la scène.

Des femmes de l'auditoire hurlent d'horreur et certaines s'évanouissent. Les hommes manifestent leur émotion par leur agitation et leurs exclamations. Sur scène, c'est le chaos. Carlotta Zambelli, la tête d'affiche, défaille ; Pedro Gailhard, le metteur en scène — accent toulousain, moustaches héroïques — saute sur les planches et réconforte sa diva. D'autres artistes crient, s'étranglent et se précipitent dans les coulisses renversant les accessoires au passage. Bien au-dessus des interprètes pris de panique, le corps continue de se balancer et vient heurter certaines parties du décor en papier, qui se déchire et s'effondre.

Les lourds rideaux se ferment et les lumières se rallument. Deux messieurs visiblement troublés montent



"Jospeh Buquet était un imprudent", dit Mame Giry. "Il parlait trop de ce qu'il savait."

Les seconds rôles

Armand Moncharmin et Firmin Richard

Les administrateurs de l'Opéra, Messieurs Moncharmin et Richard ont récemment racheté cette affaire à ses anciens dirigeants, MM. Poligny et Debienne. Hommes d'affaires compétents, ils ne connaissent rien à l'art lyrique, à la musique ou au monde artistique. Lorsqu'ils ont commencé à recevoir des messages du fantôme, ils ont cru à une farce, mais les premiers événements mystérieux les ont incités à tenir compte des légendes. Désormais, leur priorité, c'est de se débarrasser de ce spectre gênant pour retourner à leurs affaires.

Armand Moncharmin est un individu corpulent. Une raie soignée ouvre ses cheveux noirs, parsemés de mèches argentées, en deux parties égales. Il arbore une moustache imposante et un monocle. Firmin Richard est mince, avec des cheveux châtains et une barbichette.

Mame Giry

Mame Giry dirige le corps de ballet. Elle sert loyalement le fantôme en s'assurant que la loge cinq reste vide, en lui fournissant les programmes des représentations, en l'informant de toutes les nouvelles importantes et en transmettant ses messages au personnel de l'Opéra. En contrepartie, le fantôme lui donne de l'argent — parfois jusqu'à dix francs lorsqu'elle se montre particulièrement à la hauteur de la tâche. Mais elle apprécie surtout l'importance que lui confère cette fréquentation particulière.

Mame Giry en connaît plus sur le fantôme de l'Opéra qu'elle ne veut bien l'admettre. Elle sait que son repaire se trouve dans les caves les plus profondes, et elle pense — ou plutôt croit — qu'il s'agit d'un homme et non d'un revenant. Elle sait ce dont il est capable, meurtres y compris. Elle respecte et craint cette silhouette mystérieuse et n'en parle qu'à contrecœur ; elle conseille sévèrement aux autres d'en faire autant. Mame Giry n'a pas la moindre idée de la véritable identité du fantôme et de son origine. Elle ignore également comment il fait pour apparaître et disparaître à volonté.

Mais sa loyauté n'est pas sans limite. il est assez facile de la faire parler si un danger menace quelqu'un.

Mame Giry est une femme mince et sévère, qui porte toujours une robe longue et un châle. Elle ne quitte jamais sa solide canne — qui lui sert plus à battre la mesure pour les danseuses du ballet que pour marcher.

Carlotta Zambelli

Carlotta Zambelli est la diva de l'Opéra. C'est une femme de caractère, jalouse et pleine d'esprit qui maintient tout le personnel sous ses ordres. Par caprice ou par colère, elle est capable de faire arrêter une production, d'imposer le remplacement d'artistes ou de machinistes, ou d'exiger tout autre changement. Sa mesquinerie n'est tolérée qu'en raison de son talent vocal et de sa popularité auprès du public.

La Carlotta est une femme solide et active avec une longue chevelure et des traits de poupée.

maladroitement sur scène et s'adressent en criant au public. "Je vous en prie, que tout le monde reste calme" hurle l'un. "C'est un accident. Juste un accident", ajoute le second. Les administrateurs de l'Opéra, Firmin Richard et Armand Moncharmin, supplient l'audience frénétique de garder son calme. Leurs injonctions sont noyées par le bruit de la foule qui se précipite vers la sortie.

Avant même que les investigateurs réagissent, Leroux — toujours en quête de mystère et d'aventure — quitte son siège et se précipite vers la scène. S'ils désirent le suivre pour en savoir plus, les personnages doivent lutter contre la cohue qui se bouscule dans les escaliers en spirale et se déverse par les portes de l'amphithéâtre. Dans la confusion, ils n'ont pas de mal à accéder à la scène ou aux coulisses. S'ils ne font pas mine d'y aller, Leroux se retourne et leur fait signe de le rejoindre.

En coulisse, artistes et techniciens discutent à voix basse de l'affreux meurtre de Joseph Buquet, un machiniste. La diva Carlotta Zambelli est conduite dans sa loge par un homme plus âgé, obèse mais bien habillé, et par un vieil homme au teint bistre. Elle marmonne quelque chose dans sa langue natale, l'italien. Une réussite d'Italien permet de comprendre ces quelques mots : "Cela n'arrête pas. Je ne peux pas continuer tant qu'il se produit de telles choses." Le gros homme tente de la réconforter, mais son compagnon reste silencieux. Si les investigateurs se renseignent sur l'identité de ces deux individus, on leur indique que le premier est le Colonel Lawrence Taylor et le second son valet indien, Rajiv Chowdhary. Taylor courtise Mademoiselle Zambelli, comme chacun sait parmi le personnel de l'Opéra.

En coulisse, sur un jet réussi d'Écouter, un investigateur surprend d'autres bavardages sur Taylor et sa diva. Il semble que Taylor n'a pas apprécié certains propos adressés par Buquet — le mort — à Carlotta et qu'il n'a caché à personne son mécontentement.

Quand les personnages arrivent sur la scène, plusieurs machinistes et policiers s'y sont rassemblés. Bien au-dessus d'eux, des hommes arpentent les dangereuses passerelles. Un investigateur, qui risque l'ascension vertigineuse et réussit un jet de Trouver Objet Caché, remarque un peu de boue fraîche près de la corde fatale. Un deuxième tirage l'amène à découvrir une montre en or qui gît sur la passerelle, un peu plus loin. Celle-ci est de bonne qualité et porte une inscription gravée : "Pour un serviteur et ami fidèle, L.T." Sur une nouvelle réussite, à la moitié, de Trouver Objet Caché, le personnage

Les seconds rôles, suite

Erich Zann

Le jeune violoniste allemand Erich Zann fait partie de l'orchestre de l'Opéra depuis plusieurs mois. Récemment, alors qu'il explorait les sous-sols, il est tombé sur le lac souterrain et le repaire secret du fantôme. L'extraterrestre l'a surpris dans son antre et ne l'a épargné qu'après avoir obtenu du musicien terrifié qu'il jure de l'assister. Depuis, Zann est devenu le complice du Yaddithien ; il obéit à ses ordres et garde loyalement ses secrets. Il a appris quelques-uns des mots-clés qui activent les passages Passe-Muraille et peut donc aussi se déplacer à l'insu de tous dans le bâtiment.

Une des raisons qui a incité Zann à aider le Yaddithien est son secret amour pour Christine Daaé (décrite ci-après). Se faisant passer pour le fantôme, Zann lui a donné des cours de chant et l'a parfois emmenée dans les zones obscures de l'Opéra. Il ne lui veut aucun mal, mais il est trop timide pour lui avouer ses sentiments.

Erich Zann est un homme mince d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Ses traits ont quelque chose de caprin et il arbore une fine moustache.

Christine Daaé

Native d'un petit bourg de Suède, Christine Daaé est la fille unique d'un paysan. Sa mère est morte alors qu'elle n'avait que six ans, et elle a alors accompagné son père à Paris. Daaé était un bon violoniste et il a appris la musique à sa fille. Il lui a aussi raconté de nombreuses histoires sur l'Ange de la Musique et lui a prédit qu'un jour, quand il aurait rejoint le paradis, il lui enverrait cet ange. Quand il meurt, le cœur brisé d'avoir quitté son pays, il lui demande d'être forte et lui promet d'envoyer l'Ange de la Musique pour qu'elle ne soit pas seule sur terre.

Christine a poursuivi ses études de chant au Conservatoire. elle n'a pu supporter la perte de son père qu'en se repliant dans un monde imaginaire. Elle entend des voix — des voix qu'elle a d'abord attribuées aux esprits envoyés par le défunt. Quand le fantôme s'est manifesté pour la première fois, émanant du miroir de sa loge, elle a cru qu'il s'agissait de l'Ange de la Musique enfin venu à elle.

Le fantôme — Erich Zann, en fait — pénètre souvent dans cette loge par un passage créé au niveau du grand miroir. Christine a entendu et connaît le mot-clé qui active celui-ci et elle a vu son visiteur. Grâce à la clé — "Melpomène" — elle s'est déjà rendue dans les caves obscures à la recherche de son ange. Son équilibre précaire au bord de la folie ne lui permet pas d'appréhender tout ce qu'elle a vu dans les sous-sols. L'Ange de la Musique lui rend visite deux fois par semaine, généralement les mardis et jeudis après-midi.

Christine Daaé est une belle jeune femme aux longs cheveux foncés et à la peau claire. Mélancolique, elle semble souvent rêveuse. La réussite d'un jet de Psychologie permet de comprendre qu'il s'agit d'une personnalité instable, qui cache bien son jeu.

Commissaire Mifroid

Le commissaire Mifroid, de la police parisienne, suit depuis longtemps les événements étranges du Palais Garnier. Ce n'est qu'après le meurtre de Joseph Buquet qu'il commence officiellement son enquête sur le fantôme et ses légendes.

Mifroid ressemble à un homme d'affaires sévère ; il ne croit pas facilement aux histoires de fantômes et de spectres et privilégie plutôt la piste d'un criminel en fuite.

Mifroid et Leroux se connaissent depuis plusieurs années. Leur respect est mutuel et leur relation assez amicale, même s'ils entretiennent une rivalité classique journaliste-policier : il arrive souvent que l'un dise à l'autre comment faire son travail.

perçoit un mouvement furtif sur une structure plus élevée. Lorsqu'il lève la tête, il a juste le temps d'entrevoir une silhouette noire qui se déplace rapidement et disparaît par une petite porte, sa cape volant derrière elle. S'il grimpe jusque-là, il constate que la porte est verrouillée. Celle-ci donne sur un couloir de service qui fait le tour du sommet de l'amphithéâtre.

Peu après, le commissaire Mifroid arrive et ordonne que l'on décroche le cadavre. Il exige ensuite que l'on recueille les témoignages de tous les artistes, des machinistes et des musiciens. Leroux et le commissaire se saluent alors, et les investigateurs présents comprennent aisément que les deux hommes se connaissent bien. L'écrivain présente les personnages comme ses "collègues", en leur faisant un clin d'œil de conspirateur.

Pendant que l'on descend le corps de Joseph Buquet sur la scène, Mame Giry surgit des coulisses. Elle fait le signe de croix en voyant le visage cyanosé de Buquet, ses yeux grand écarquillés et fixes. "Joseph Buquet était un imprudent. Il parlait trop de ce qu'il savait", murmure-t-elle. Sommée de s'expliquer, Mame Giry regarde celui qui l'interroge droit dans les yeux et déclare froidement que Joseph Buquet a été tué par le fantôme de l'Opéra. Son regard se lève ensuite vers le réseau de passerelles.

Entendant cela, le directeur de l'Opéra ordonne à Mame Giry de se taire, clamant qu'il n'y a aucun fantôme. La mort de Buquet n'est certainement pas l'œuvre d'un revenant. Firmin Richard suggère au commissaire d'interroger le Colonel Taylor ainsi que son serviteur, et lui fait

part des rumeurs concernant l'intérêt amoureux du Colonel pour l'opulente diva — et sa profonde antipathie pour Joseph Buquet. Le commissaire Mifroid écoute attentivement la suggestion de Richard, mais promet simplement de questionner les deux hommes. Si les investigateurs n'ont pas encore découvert la montre de gousset en or, un policier la trouve et la remet à Mifroid ; si les personnages l'ont en leur possession, ils peuvent lui faire part, ou non, de son existence.

Une fois que le commissaire a entrepris d'interroger les autres témoins, Firmin Richard se glisse auprès de Leroux et du groupe. Il a très peur du scandale et supplie le journaliste de ne pas faire d'articles à sensation sur le meurtre. S'adressant autant à lui qu'aux investigateurs, il leur demande s'ils veulent bien étudier discrètement cette affaire. "Les policiers sont si maladroits, et nous ne devons pas effrayer le public !" Leroux, amusé, demande à ses compagnons de l'aider à résoudre le mystère et battre la police à son propre jeu. "Le commissaire Mifroid est un homme de talent — mais certainement pas autant que nous !", s'exclame-t-il en gloussant.

Un investigateur qui a remarqué le bout de tissu tombant de la main du mort le retrouve sur la scène, parmi d'autres débris. C'est un morceau de satin noir qui a visiblement été arraché à une pièce plus grande. Un examen des bottes de Buquet ne révèle aucune trace de boue.

En examinant les chaussures de divers employés de l'Opéra, les personnages ne trouvent de trace de boue que sur les bottes de deux ouvriers — des amis de Buquet. Interrogés, les deux hommes répondent qu'elles proviennent des environs de l'écurie, en sous-sol. (Erich Zann, qui *a* bel et bien de la boue sur ses chaussures, s'est réfugié dans le repaire du fantôme pour éviter les questions.)

L'accusé

Plusieurs heures après le meurtre de Joseph Buquet, la police arrête le valet du Colonel Taylor, Rajiv Chowdhary, qui est soupçonné du crime. Le récit du meurtre horrible de Joseph Buquet et l'arrestation subséquente de Rajiv Chowdhary fait la une du *Matin* du lendemain, avec un article signé Gaston Leroux. En dépit de l'importance donné à l'événement, Leroux se limite aux faits et ne mentionne pas une seule fois le fantôme, respectant ainsi la demande de Firmin Richard. Le rôle que jouent les investigateurs dans la poursuite de l'enquête de Leroux ne dépend que d'eux et du Gardien.

Tous ceux qui ne sont pas d'origine française doivent réussir un jet de Français pour lire l'article. D'après ce qui est écrit, Chowdhary — un Thug repenti — est soupçonné d'avoir assassiné Joseph Buquet parce que celui-ci avait insulté la diva Carlotta Zambelli. Le maître de Chowdhary, le Colonel Lawrence Taylor, était amoureux de Mademoiselle Zambelli et avait très clairement exprimé son antipathie pour le machiniste. Toujours selon l'article, les autorités sont convaincues que Chowdhary, un très fidèle serviteur, a éliminé Buquet afin d'apaiser l'indignation de son maître.

Si la montre de gousset a été remise au commissaire Mifroid, que ce soit par les investigateurs ou par un de ses hommes, cela ne fait qu'accentuer les charges qui pèsent sur l'Indien. La montre lui appartient ; c'est un cadeau que lui a fait le colonel il y a plusieurs années. Le valet nie toute implication dans le meurtre, et le Colonel Taylor se montre scandalisé par l'arrestation de son employé. Quant à la montre, Chowdhary clame qu'elle a disparu de sa chambre d'hôtel la veille du drame.

S'il est interviewé, le commissaire Mifroid explique que le meurtre par étranglement de Joseph Buquet présente des

Une intrigue secondaire

Les deux individus suivants peuvent fournir un arrière-plan à l'investigation principale. L'amitié de Leroux pour l'aîné des de Chagny et le triangle romantique formé par Christine Daaé, Raoul de Chagny et Erich Zann ne doivent être introduits dans le scénario que si le Gardien le juge opportun.

Philippe, Comte de Chagny

Le Comte de Chagny est un des riches habitués de l'Opéra. Le comportement de cet authentique gentleman est toujours irréprochable. Philippe de Chagny a élevé son frère cadet dès le plus jeune âge, leur mère, la Comtesse de Chagny, étant morte en le mettant au monde. Il se montre toujours très protecteur envers Raoul, que ses ambitions de jeunesse entraînent parfois dans des situations difficiles. C'est aussi un ami personnel et influent de Gaston Leroux. Il est très possible que le fantôme le prenne pour cible afin d'effrayer le journaliste.

Philippe, Comte de Chagny, est un homme robuste aux cheveux courts et soignés et larges moustaches en guidon.

Raoul, Vicomte de Chagny

Raoul de Chagny a rencontré Christine Daaé alors qu'ils étaient tous deux très jeunes. Il y eut entre eux une innocente amourette enfantine, mais ils furent rapidement séparés. Ils ne se sont revus que très récemment.

Raoul de Chagny est un jeune homme au teint clair qui semble ne pas avoir quitté l'adolescence, malgré ses 22 ans. Il a des cheveux blonds, une fine moustache et des yeux bleu foncé. Son amour pour Christine est évident, et la jalousie pourrait le pousser à découvrir la vérité sur ce mystérieux Ange de la Musique qui a tant d'influence sur elle. Zann peut, lui aussi, devenir jaloux s'il voit de Chagny passer beaucoup de temps à l'Opéra en compagnie de Christine.

similitudes frappantes avec les méthodes des sanguinaires Thugs indiens, en particulier dans l'utilisation du lasso punjabi.

Sur un jet d'Anthropologie réussi, un investigateur sait que le lasso punjabi est formé d'une corde terminée par un nœud coulant. Les victimes sont attrapées par au-dessus puis déséquilibrées et soulevées. Elles connaissent une mort identique à celles des pendus. Cette technique est originaire du Penjab, d'où son nom. Sur une réussite d'Anthropologie ou d'Occultisme, il se rappelle aussi que les Thugs se servent en réalité de rumals — des tissus noués sacrés — pour éliminer leurs victimes : ils n'utilisent *jamais* de lassos punjabi !

Rajiv Chowdhary est détenu à la Préfecture de Police, au 9 Boulevard du Palais. Les investigateurs doivent réussir un jet de Français, suivi d'un autre de Droit, Crédit ou Persuasion pour le voir. Gaston Leroux n'a aucun mal à obtenir un droit de visite, et toute personne qui l'accompagne est autorisée à entrer sans la moindre question.

Rajiv Chowdhary

Rajiv Chowdhary est innocent. Il a été accusé d'avoir étranglé Joseph Buquet en raison de son lointain passé de Thug et de sa loyauté totale envers son maître.

Si les investigateurs ont l'occasion de parler avec lui, ils trouvent cet homme, habituellement imperturbable, en train d'arpenter nerveusement sa cellule. Son inquiétude est flagrante et il discute avec empressement avec ses visiteurs.

L'Indien n'a pas grand-chose à révéler qui ne soit déjà connu. Il nie fermement avoir tué Buquet et affirme ne pas savoir comment sa montre a pu se retrouver sur une passerelle. Il admet avoir été autrefois un adepte de la déesse Kali, un Thug, mais c'était il y a bien longtemps, quand il était un jeune homme. Il a changé et oublié ces pratiques d'assassinats rituels. Un jet réussi de Psychologie convainc les investigateurs de sa parfaite sincérité.

Entre 1826 et 1848, l'administration britannique en Inde, sous le commandement du Colonel William Sleeman, a combattu et éradiqué la secte meurtrière des Thugs, des adorateurs de la déesse Kali. Plus de 4 000 Thugs ont été jugés, quelque 500 exécutés par pendaison, et les autres presque tous condamnés à la prison à vie. Un petit nombre de Thugs — surtout des informateurs — n'ont pas été exécutés ou incarcérés, mais réhabilités. La même administration qui avait exterminé leurs bandes organisa des écoles pour éduquer les repentis et leurs fils. La plupart des Thugs réformés sont devenus tisserands, et leurs tapis ont connu un grand succès : la Reine Victoria en a même commandé un de 12 mètres sur 24 pour le château de Windsor.

En 1846, Rajiv Chowdhary était un Thug, comme l'avaient été son père et le père de son père. Cette année-là, après leur capture par les forces britanniques, le père fut pendu et le grand-père emprisonné. Craignant une arrestation imminente, Chowdhary (qui n'avait pas encore 20 ans) changea de camp et devint un informateur. Le jeune homme apprit ensuite l'art du tissage et finit par devenir le valet d'un officier britannique jeune et riche, le Lieutenant Lawrence Taylor. Rajiv Chowdhary est depuis resté au service du Colonel qui a pris sa retraite.

Rajiv Chowdhary est un homme mince, à la peau mate et l'expression sombre. Ses cheveux sont blancs, ainsi que son imposante moustache. Il parle un anglais très clair et précis, avec une pointe d'accent. Ses habits foncés sont de coupe européenne, mais il porte toujours le turban rouge foncé typique des natifs du Rajasthan.

Colonel Taylor

Le Colonel Taylor est furieux de l'arrestation de Rajiv Chowdhary. Il jure que son valet est innocent et qu'il va mettre tout en œuvre pour le prouver.

Le colonel rend de fréquentes visites à Chowdhary et des investigateurs qui vont à la prison ont toutes les chances de l'y trouver. Il ne peut rien ajouter pour aider son serviteur, et affirme ne jamais l'avoir vu emporter de lasso punjabi hors de l'hôtel. Taylor admet avoir clamé haut et fort son antipathie pour Joseph Buquet et la loyauté à toute épreuve de Chowdhary, mais il jure que son valet n'a pas pu tuer le machiniste. Le colonel occupe une suite à l'Hôtel La Pérouse ; il accepte volontiers qu'elle soit fouillée par Leroux et les investigateurs.

Si les investigateurs ont besoin de motivations supplémentaires, Taylor est prêt à les engager pour démasquer le vrai coupable et innocenter son serviteur et ami. Si tous les membres du groupe sont bien britanniques, il proteste contre la manière dont les "froggies" traitent l'Indien, et exprime son désir de voir d'honnêtes compatriotes contribuer à sa libération. Si l'un d'eux a appartenu à l'armée britannique, le colonel se montre particulièrement amical et désireux d'obtenir l'aide du groupe.

Le Colonel Lawrence Taylor est un homme obèse affecté de strabisme. Ses joues bouffies et son triple menton flasque lui donne une allure de glouton qu'il cache par ses tenues impeccables et son respect méticuleux de l'étiquette — sans aucun doute parce qu'il a grandi dans une riche famille britannique. Il a commencé sa carrière en Inde où il a, un temps secondé, le Colonel William Sleeman et collaboré à l'anéantissement du culte et aux rafles contre les bandes thugs. C'est pendant cette période qu'il a rencontré le jeune Rajiv Chowdhary qui est devenu son serviteur et a toujours montré une fidélité sans faille.

L'Hôtel La Pérouse

Si les investigateurs désirent examiner la suite occupée par Taylor, celui-ci les accompagne à l'Hôtel La Pérouse, situé au 40 rue La Pérouse.

La suite est composée de deux chambres, d'une entrée, d'une petite salle à manger et de deux salles de bains. Les personnages n'y découvrent rien d'intéressant, même pas dans la salle de bains de Chowdhary.

S'ils pensent à interroger le personnel de l'hôtel, ils rencontrent, sur une réussite de Chance, une femme de

chambre qui a remarqué quelque chose d'inhabituel. Geneviève Rechignac explique que juste avant minuit, la nuit précédant le meurtre de Buquet, elle a aperçu un homme portant une grande cape noire dans le couloir, s'éloignant de la suite du colonel. Elle n'a pas pu voir le visage de l'individu en raison de son col relevé et du chapeau à large bord, mais quand elle l'a croisé, il lui a fait un signe de tête et lui a dit bonsoir avec un fort accent allemand.

Les investigateurs ne peuvent pas encore deviner qu'il s'agissait d'Erich Zann. Il était entrée dans la suite du colonel, en se servant du sort Passe-Muraille, pour y voler la montre de Chowdhary que le Yaddithien déposera plus tard près du lieu du meurtre.

Les légendes sur le fantôme

Les investigateurs qui s'intéressent aux légendes du fantôme de l'Opéra apprennent de nombreux contes étranges. Le Gardien devrait présenter aux personnages tout un éventail contradictoire de rumeurs et de bruits de couloirs. En s'entretenant avec le personnel de l'Opéra, les investigateurs récoltent les éléments présentés ci-après. Il a déjà été précisé que Gaston Leroux en connaît quelques-uns.

Le fantôme de l'Opéra est censé être une silhouette obscure vêtue de noir et portant une grande cape, un chapeau à large bord et des gants. Il y a quelques désaccords sur ses traits : inhumains et horribles pour certains, lisses et vagues pour les autres. D'aucuns, encore, prétendent qu'il cache son visage derrière un masque.

Le fantôme apparaîtrait et disparaîtrait à volonté, passant apparemment à travers les murs et les portes verrouillées. On dit aussi qu'il faisait partie des ouvriers ayant bâti le Palais Garnier, et qu'il aurait installé en secret des portes et des passages secrets dans toute la construction.

On dit qu'il ne manque aucune représentation. Il regarde la scène depuis sa loge privée — la loge n° 5. Celle-ci ne peut être louée pour aucun spectacle, et doit toujours lui être réservée. Les administrateurs actuels ont perpétué cette tradition.

Certains affirment que le fantôme se terre dans les ténèbres des sous-sols. D'autres qu'il vit au plus haut des combles, d'où il domine tout Paris.

Des gens croient qu'il s'agit du fantôme d'un musicien mort à l'Opéra. D'autres pensent qu'il était autrefois un brillant compositeur et qu'il fut défiguré par de l'acide. Ce serait aussi un ermite fou ou l'amoureux d'une des jolies filles des chœurs.

Pour quelques-uns, le fantôme serait un personnage timide et inoffensif, pour d'autres un esprit maléfique et meurtrier.

Celui-ci pense que le fantôme a toujours hanté l'Opéra, cet autre qu'il s'y est installé plus récemment.

Le Gardien ne doit pas hésiter à ajouter à la mythologie du fantôme s'il le désire.

Une étude des archives de la presse parisienne permet aux investigateurs, s'ils réussissent des jets de Français et de Bibliothèque, de relever divers événements et accidents mystérieux qui se sont déroulés au Palais Garnier. Les articles évoquent des silhouettes énigmatiques, des disparitions d'argent, de costumes et de matériel divers, les démissions de plusieurs interprètes et techniciens suite à des "problèmes nerveux". On y fait également part d'accidents mineurs et de quasi-tragédies : de lourdes statues tombant des balcons, des armes de scène chargées avec de vraies munitions, des gens chutant dans les escaliers, etc., jusqu'à présent, toujours sans blessure grave ou de décès. Il semble bien que tous ces problèmes soient postérieurs à 1893.

Ce que sait le personnel

Certains membres du personnel de l'Opéra ont une connaissance plus directe du fantôme. Mame Giry, que les investigateurs ont probablement observée devant la loge n° 5 le soir du meurtre, est une source évidente de renseignements. Elle et d'autres employés suggèrent éventuellement aux investigateurs de s'adresser aux personnes présentées ci-après.

Mame Giry a vu le fantôme et parlé avec lui en de nombreuses occasions. Elle sait qu'il cache son visage sous un masque. Sa voix est parfois terrifiante — caverneuse et métallique — et parfois douce et rassurante, avec des intonations germaniques. Mame Giry veille aux besoins du fantôme : elle entretient sa loge réservée, lui fournit les programmes des spectacles et répond à toutes ses questions. En échange, le fantôme lui remet de l'argent et lui garantit que sa fille Meg fera un jour un mariage royal (une promesse qui n'a bien sûr aucune valeur). Mame Giry hésite à parler de ce fantôme, qu'elle redoute, et il faut insister pour lui faire révéler l'essentiel de ses connaissances.

Les directeurs de l'Opéra, MM. Firmin Richard et Armand Moncharmin, considèrent avec scepticisme les légendes sur le fantôme et les attribuent au caractère superstitieux des artistes. Ils admettent qu'il y a eu une série d'accidents et d'événements inhabituels, à porter toutefois au crédit de la malchance et des coïncidences malheureuses. Pendant la discussion avec les deux hommes, une réussite de Psychologie montre qu'ils cachent quelque chose. Si l'on insiste fermement, ils finissent par admettre avec embarras qu'ils payent au fantôme un salaire mensuel de 20 000 francs et lui réservent la loge n° 5. L'argent est laissé dans celle-ci d'où il disparaît mystérieusement. Richard et Moncharmin expliquent qu'ils n'avaient aucune envie de rompre cette tradition de l'Opéra : il est important de respecter les superstitions (même financières) pour entretenir le moral des techniciens et des artistes. Il y a cependant des limites à leur respect des traditions ; maintenant qu'il y a eu meurtre, les directeurs apprécieraient que le fantôme soit éliminé afin qu'il redevienne une simple légende.

La jeune choriste Christine Daaé est persuadée que le fantôme est l'Ange de la Musique envoyé par son père défunt. Mame Giry est au courant de cela : Christine lui a demandé ce qu'elle savait sur le spectre peu après la

première visite de l'Ange, et Mame Giry a insisté pour connaître les raisons de cet intérêt. Elle pense que la jeune fille est juste déraisonnablement romantique. Christine prétend avoir entendu l'Ange de la Musique dans sa loge, une voix douce et apaisante qui chante directement dans sa tête. Elle dit ne l'avoir jamais vu, même si cela fait quelques semaines qu'il chante pour elle. Une réussite de Psychologie souligne que la jeune Christine n'est pas tout à fait sincère. Si l'on insiste, elle finit par admettre qu'elle a vu la silhouette en noir et qu'elle est allée dans son domaine, dans les sous-sols de l'Opéra. Elle affirme avec véhémence que la créature n'est pas un revenant, mais l'Ange de la Musique, un envoyé du Paradis. Daaé sait utiliser le passage Passe-Muraille de sa loge, mais il est peu probable qu'elle fasse cet aveu. Une autre réussite de Psychologie pendant la discussion signale son instabilité mentale : Christine vit, au moins en partie, dans un monde imaginaire.

Mauclair, le gazier de l'Opéra, a aperçu des ombres fugitives en diverses occasions. C'était aussi un ami de Joseph Buquet, qui lui avait fait certaines confidences. Selon Mauclair, Buquet lui a révélé avoir vu quelque chose d'étrange une nuit particulièrement sombre du printemps 1893. Buquet avait travaillé tard pour terminer quelques réparations dans un des ateliers et, en partant, il avait aperçu un individu vêtu d'un long manteau noir arriver à l'Opéra. Après être descendu d'une voiture sans éclairage, le mystérieux personnage avait transporté quelque chose à l'intérieur avec l'aide du cocher. Un moment plus tard, la silhouette emmitouflée et le cocher étaient de retour dans la rue. L'homme en noir avait remis au cocher ce qui semblait être une quantité conséquente de billets avant d'échanger quelques mots. La voiture était ensuite repartie, laissant son passager dans la rue obscure devant le bâtiment. Malgré sa grande curiosité, Buquet n'avait pas cherché à éclaircir l'affaire à une heure aussi tardive. Mauclair ne sait pas s'il s'en est occupé ensuite, mais si c'est le cas, il ne lui en a pas fait part. Il ajoute que Buquet prétendait avoir reconnu le cocher, un homme qui travaillerait désormais pour le Dr. Charles Richet. Une réussite de Connaissance ou d'Occultisme permet d'identifier le Dr. Richet comme un célèbre chercheur psychique.

Le fantôme — Erich Zann ?

En continuant l'examen des chaussures du personnel, les investigateurs découvrent d'autres traces de boue sur celles des employés fréquentant les sous-sols. Tout en orientant le groupe dans la bonne direction, cela ne désigne pas de suspect particulier.

Les personnages finissent par tomber sur un individu surprenant : le timide violoniste Erich Zann qui arbore, lui aussi, des bottes tachées. Il prétend être allé se promener dans les niveaux inférieurs, mais une réussite de Psychologie souligne sa nervosité. Ce n'est que devant la menace d'une inculpation pour meurtre qu'il se résigne à avouer la "véritable" raison de ses "promenades" ; il leur fait jurer de ne rien révéler à de Chagny ou à Christine.

Zann s'est servi de divers passages secrets pour faire croire à Mademoiselle Daaé qu'il est l'Ange de la Musique. C'est lui qui a chanté pour elle, qui lui a donné des cours de musique et montré les lieux cachés de l'Opéra. Il l'aime, s'écrie-t-il, mais il est incapable de le lui dire. Il n'a pas assassiné Buquet et n'est pas responsable des autres apparitions du fantôme. Une réussite de Psychologie indique que cet homme pathétique dit la vérité ; pourtant, si le jet est réussi à la moitié de la compétence, certains doutes subsistent : Zann n'avoue peut-être qu'une partie de la vérité. Dans tous les cas, il promet de ne plus importuner Christine et supplie qu'on ne révèle son imposture à personne. Il se fera un plaisir de leur montrer quelques portes secrètes (sans importance) pour éviter l'arrestation, mais certainement pas les Passe-Muraille du Yaddithien.

Zann ne peut pas avoir tué Buquet ; il se trouvait à ce moment-là dans la fosse d'orchestre où il jouait du violon, ce que confirmeront les autres musiciens et le chef d'orchestre. Les investigateurs peuvent cependant l'accuser de complicité avec le fantôme pour le forcer à parler ; et s'ils ont discuté avec la femme de chambre de l'hôtel (qui leur révèle avoir échangé quelques mots avec un Allemand en manteau noir alors qu'il quittait la suite de Taylor), ils n'ont aucune raison de le ménager.

Le lustre

Maintenant qu'il est établi que Zann s'est fait passer pour le fantôme, un message mystérieux est découvert dans le bureau des administrateurs. Le voici :

Aide de jeu n° 8 : Un message du fantôme

Mes chers directeurs,
Serait-ce la guerre ? Si vous tenez toujours à la paix, vous devez accepter les conditions suivantes :

1. Vous devez renvoyer les étrangers et me laisser tranquille.
2. Vous devez continuer de verser mon allocation mensuelle.
3. Ma loge privée doit rester à ma disposition pour toutes les représentations.

Si ces demandes ne sont pas acceptées, vous allez jouer *Faust*, ce soir, dans une salle maudite. À bon entendeur, salut !

Fantôme de l'Opéra

Les directeurs, sceptiques, ne prennent pas cette menace au sérieux ; ils invitent les investigateurs à poursuivre leur enquête et leur promettent toute l'aide dont ils pourraient avoir besoin, malgré les protestations de Mame Giry. Zann affirme sincèrement tout ignorer de cette note ; elle a été écrite et déposée par le vrai fantôme, Ktaubo.

Ce soir-là, alors que la Carlotta interprète le rôle de Marguerite, le fantôme est à l'œuvre dans les combles de l'amphithéâtre. Quiconque assiste à la représentation et réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque l'étrange oscillation qui saisit le lourd chandelier. Peu après, la masse de cristal et de métal tombe sur le public, tuant une demi-douzaine de personnes et en blessant beaucoup d'autres. Assister à la scène coûte 0/1D6 points de SAN. Cette fois encore, la fouille des niveaux supérieurs ne permet que d'entrevoir des ombres furtives et d'entendre des bruits de pas qui s'éloignent et un rire. L'examen de la chaîne de fixation du lustre montre qu'elle a été délibérément sciée. Bien sûr, Zann, visible de tous, n'a pas quitté la fosse d'orchestre.

Le lendemain, Gaston Leroux reçoit une lettre à la rédaction du *Matin*.

Aide de jeu n° 9 : La lettre du fantôme à Gaston Leroux

Cher Monsieur Leroux,
Vous semblez être un homme de bon sens, contrairement à MM. Richard et Moncharmin. Pour qu'il n'y ait plus de sang versé à l'Opéra, vous et vos amis étrangers devez immédiatement cesser vos intrusions dans mon œuvre. Il est des choses qu'il vaut mieux ne pas éclaircir. Je ne fais pas de mal à ceux qui me laissent tranquille et ne souhaite qu'avoir la paix.

Si vous ne tenez pas compte de mon avertissement, ce sont vos mains qui seront couvertes de sang, pas les miennes.

Votre humble et dévoué serviteur,
Fantôme de l'Opéra

Leroux et l'enquête

Le truculent Gaston Leroux est présent pratiquement tout au long du scénario. Il se contente de suivre les progrès des investigateurs, ou les ramène vers des indices négligés. Le Gardien doit prendre garde qu'il ne conduise pas l'enquête à la place de ses compagnons. Il se rend fort utile quand il faut visiter d'autres lieux parisiens ou pour traduire certains documents. Il peut aussi faciliter les rapports avec les divers employés de l'Opéra, et même accompagner le groupe dans les sous-sols.

Toutefois, quand l'aventure devient plus physique, son gabarit devient un handicap. Il n'est certainement pas capable de traverser le lac souterrain à la nage, et son poids met en péril les embarcations les plus modestes. Le Gardien en décidera, mais il serait préférable que Leroux rate l'action finale, pour offrir ensuite un dîner somptueux aux héros dont il attend un récit détaillé.

Le cocher

Par une sombre nuit du printemps 1893, un individu, à l'identité masquée par un long manteau noir et un chapeau à large bord, contacte le cocher Léon Lepercq. Il désire louer ses services pour la soirée et offre de payer l'équivalent d'une semaine de gages. Malgré son allure étrange — une voix caverneuse et métallique, sa diction hésitante mais précise et son visage soigneusement camouflé — Lepercq accepte de le conduire. En montant dans la voiture, l'être masqué lui ordonne d'éteindre ses lanternes et de se rendre aux Invalides.

Là, Lepercq et son client chargent une lourde machine à l'arrière de la voiture. Le cocher reçoit l'ordre d'aller au Palais Garnier où tous deux déchargent l'appareil et l'emportent dans la plus profonde et la plus sombre des caves. Lepercq reçoit alors son salaire et son congé, mais auparavant le mystérieux personnage use de ses pouvoirs magiques pour effacer les souvenirs du cocher sur cette soirée.

Le sort Trou de Mémoire de Ktaubo n'a cependant pas fonctionné parfaitement : depuis cette soirée, Léon Lepercq est assailli de rêves étranges concernant cette rencontre énigmatique.

(Le machiniste assassiné, Buquet, avait assisté à la scène et en a parlé au gazier Mauclair, comme décrit dans "Ce que sait le personnel" page 112.)

En 1895, le Dr. Charles Richet, célèbre chercheur psychique, engage Lepercq comme cocher personnel. Il apprend rapidement que ce dernier est troublé par des rêves que le médecin va juger de nature psychique et inclure dans ses expériences. Pour protéger l'identité de son employé, Richet le rebaptise "Léontine" dans ses comptes-rendus expérimentaux.

Les investigateurs peuvent retrouver la trace de Léon Lepercq grâce au Dr. Richet, qui est président de l'*Institut Métapsychique International*, président honoraire de *La Société Universelle d'Études Psychiques* et professeur de physiologie à la Faculté de Médecine de Paris.

Un jet réussi de Français, suivi d'un autre en Crédit ou Persuasion, est nécessaire pour franchir le barrage formé par les secrétaires et collègues du médecin. S.L. MacGregor Mathers le connaît bien et peut fournir une lettre d'introduction si on le lui demande. Avec ce document, les investigateurs parviennent automatiquement à rencontrer le Dr. Richet.

Si les investigateurs ne tiennent pas à se faire connaître du médecin pour parler à son cocher, il leur suffit de le surveiller assez longtemps pour le voir en compagnie de son employé. Ils contactent ensuite Lepercq pendant qu'il attend son patron.

Lepercq hésite à parler de son rêve avec des inconnus — surtout s'ils sont étrangers. Les investigateurs doivent réussir un jet de Psychologie, Crédit ou Persuasion pour le convaincre. S'ils n'y arrivent pas, une bonne somme d'argent fait l'affaire.

Le cocher explique que presque toutes les nuits, il rêve d'un mystérieux personnage. Lui-même se tient dans une rue sombre et déserte quand une silhouette, enveloppée d'un grand manteau noir et large chapeau, sort de l'ombre et vient vers lui. Lepercq ne voit jamais son visage et ignore son identité. L'être anonyme déclare vouloir louer ses services et sort une poignée de francs. Il parle d'une voix bizarre, creuse et métallique ; il semble qu'il

peine à prononcer les mots correctement. Lepercq accepte l'offre et conduit l'individu au Dôme des Invalides. Le passager descend, va se recueillir devant une tombe et revient, demandant à être conduit à l'Opéra. Lepercq l'y dépose, reçoit son dû et s'en va, laissant l'inconnu sur place.

Léon Lepercq est harcelé par ce rêve depuis le printemps 1893. Il n'est jamais entré dans l'Opéra et n'a jamais entendu parler des légendes du fantôme. Si les investigateurs ont entrevu ce dernier et le décrivent, Lepercq l'identifie au personnage de ses rêves.

Il faudrait que les investigateurs puissent affecter directement l'esprit de Lepercq pour que celui-ci se rappelle l'étrange machine qu'il a aidé à transporter et les caves humides et obscures de l'Opéra. À l'époque, rares sont les individus compétents en Psychanalyse ou adeptes des techniques d'hypnotisme. Un membre du groupe rompu à ces techniques pourrait forcer le cocher à se souvenir des événements effacés de sa mémoire. Il doit bien sûr réussir un jet d'Hypnotisme ou de Psychanalyse.

Naufrage

L'enveloppe d'ondes lumineuses de l'extraterrestre a eu des problèmes de fonctionnement et s'est matérialisée sous le Dôme des Invalides, l'ancienne Église Royale de Louis XIV et le lieu de sépulture de Napoléon.

Construits à la fin du dix-septième, les Invalides constituent un chef-d'œuvre architectural impressionnant, tout particulièrement le dôme qui atteint près de 100 mètres de haut. Le sarcophage de porphyre rouge de Napoléon repose sur un soubassement de granit vert, posé au fond d'une crypte circulaire ouverte de 11 mètres de diamètre. Douze statues, représentant les douze campagnes victorieuses de l'Empereur, encerclent la crypte. Le bâtiment abrite aussi huit autres tombes plus modestes, dont celles des frères de Napoléon.

C'est au printemps 1893 que la machine yaddithienne fait naufrage sous le Dôme des Invalides pendant un violent orage électrique. L'atmosphère hautement électrifiée va perturber l'enveloppe d'ondes lumineuses, la détourner et forcer une rematérialisation à Paris. Des vibrations aiguës font résonner les murs des Invalides puis des étincelles semblent replier un espace vide sur lui-même ; dans un flash bleu vert aveuglant, le fuseau extraterrestre de métal brillant apparaît. Cette matérialisation accidentelle a déformé et tordu la coque extérieure de la machine et nombre de ses composants mécaniques et électriques sont détruits.

Sonné et confus, le Yaddithien Ktaubo émerge de l'enveloppe d'ondes lumineuses. L'air est encore chargé d'électricité statique et des gerbes d'étincelles bleu vert continuent de danser et de se tordre le long de la coque décolorée de la machine extraterrestre.

Ktaubo ajuste certains des contrôles encore en fonctionnement pour porter la fréquence de l'enveloppe d'ondes lumineuses au-delà du visible et la cacher aux yeux humains. L'enveloppe, désormais invisible, va rester là où elle s'est écrasée, trahie seulement par un bourdonnement aigu. Le Yaddithien arpente la nuit les rues de Paris et réintègre sa machine invisible le jour pour s'y cacher.

L'extraterrestre trouve bientôt un sanctuaire adéquat dans les profondeurs gigantesques de l'Opéra de Paris. Cachant autant que possible sa silhouette monstrueuse sous une grande cape et un chapeau à large bord, Ktaubo loue un voiturier pour transporter la machine de sa cachette des Invalides à l'Opéra. La créature de Yaddith et son employé humain profitent de l'obscurité pour installer l'enveloppe d'ondes lumineuses dans le plus profond sous-sol de l'Opéra. Ktaubo paye le cocher — Léon Lepercq — avec de l'argent volé à l'Opéra et use ensuite de sorcellerie pour faire perdre à l'homme tout souvenir des événements.

Au Dôme des Invalides, une réussite d'Idée permet à un investigateur de remarquer une partie légèrement décolorée du dallage près de la tombe du Général Bertrand. Une réussite de Géologie ou de Physique attribue cette décoloration de la pierre à un puissant afflux électrique. L'emplacement est aussi partiellement aimanté, mais ce phénomène ne peut être remarqué que par un personnage particulièrement ingénieux.

Une réussite de Trouver Objet Caché se traduit par la découverte d'un autre élément étrange. Dans une fissure du dallage décoloré se cache un objet minuscule constitué de métal, fil et cristal. La chose n'est longue que de deux centimètres ou trois, à peine plus épaisse que du papier et arbore des fils fins comme des cheveux et divers cristaux colorés. L'ensemble est légèrement tordu, noirci ou bleui par endroits. Une réussite d'Électricité ou de Physique identifie dans cet élément une sorte de circuit électrique, même si la technologie employée est strictement inconnue des investigateurs. Une autre réussite d'Électricité ou de Physique souligne que le circuit a été sérieusement endommagé — apparemment par un fort courant électrique qui l'a tordu et décoloré. Aucun jet de compétence ne peut donner le moindre indice concernant son usage ou son origine.

Si le Gardien le souhaite, certains employés du Dôme des Invalides connaissent quelque chose sur les étranges événements d'il y a quatre ans. Un homme qui devait travailler sous le Dôme cette nuit-là a été retrouvé mort le lendemain matin. Ce Jérôme Peltier semblait avoir été touché par la foudre, bien que son cadavre ait été découvert à l'intérieur du bâtiment, loin de toute entrée ou élément conducteur. Le personnel actuel peut désigner la zone décolorée ; le corps de Peltier a été trouvé à la limite de celle-ci. Il n'existe aucun témoin vivant de l'arrivée de l'engin de Ktaubo.

Trouver le Fantôme

Toutes les méthodes pour éclaircir le mystère reposent sur une décision cruciale : pénétrer dans les sous-sols et y trouver le repaire du fantôme. Les diverses manières d'arriver à cette décision sont discutées dans les sections qui suivent. Vous pouvez encourager ou décourager vos investigateurs de s'engager dans une voie ou une autre suivant ce qui vous semble approprié.

À l'affût de l'Ange

Après la catastrophe du lustre, Christine Daaé demande à son Ange de la Musique, dès sa visite suivante, s'il a joué un rôle dans ce terrible crime. Celui-ci dénie mais sans conviction. Après cela, Christine avertit éventuellement les investigateurs de la prochaine visite de son Ange et leur permet de l'attendre, cachés dans son placard. S'ils savent déjà qu'il s'agit de Zann, ils n'ont pas besoin de cette occasion pour lui tomber dessus.

Si ce plan les séduit, les personnages vont surgir de leur cachette pour arrêter le mystérieux visiteur et Zann (dans son costume de Fantôme) file alors immédiatement vers son miroir-passage. L'investigateur qui souhaite l'intercepter avant qu'il ne le traverse doit opposer avec succès sa DEX à celle de Zann (18). En cas de réussite, Erich peut être plaqué au sol par une attaque de Lutte ou maîtrisé par un autre moyen. (Des investigateurs trop zélés risquent fort de l'abattre.) Si l'interception échoue, Zann traverse le miroir-passage pour gagner un escalier désaffecté de l'autre côté du mur et s'enfuit à toutes jambes.

S'ils attrapent le Fantôme, les investigateurs vont pouvoir démasquer Zann. Christine gémit : son merveilleux Ange de la Musique n'est qu'un imposteur. Elle le gifle et le maudit pour s'être ainsi moqué de la promesse de son père défunt. Zann pleure en entendant Christine lui hurler sa haine. Une fois que la situation se calme, le violoniste avoue tout aux investigateurs, y compris la localisation du repaire de Ktaubo et les mots-clés des Passe-Muraille les plus utiles. Sa Christine chérie le déteste maintenant et il n'a plus rien à cacher. Il est même prêt à emmener les personnages à Ktaubo. Dès qu'on le laisse seul, Zann, déprimé jusqu'à la démence, se coupe la langue pour ne plus jamais tromper personne et s'enfuit de Paris le cœur brisé.

Si le Fantôme réussit à traverser le passage, Christine indique aux investigateurs le mot-clé ("Melpomène") afin qu'ils le poursuivent. Zann a descendu l'escalier jusque dans une chaufferie. Il en sort par une porte à peine visible, située dans un coin de la pièce, et dévale comme un fou un long, très long escalier avant de plonger dans le mur par un autre portail (mot clé : "Urania") qui conduit à son refuge. Les investigateurs ne l'entendent prononcer le mot-clé que s'ils sont toujours à sa poursuite et réussissent un jet d'Écouter à la moitié. S'ils en prennent connaissance et l'utilisent pour traverser à sa suite le portail, ils déboulent dans la pièce où Ktaubo dort dans un cercueil ; voir page 119 les détails du lieu et ce qui se passe à l'arrivée des personnages.

Sur la piste du Fantôme

Les investigateurs peuvent surveiller divers sites de l'Opéra qui semblent être plus particulièrement fréquentés par le Fantôme (la loge n° 5, les passerelles et autres emplacements retirés) dans l'espoir de le capturer. Ils peuvent même préparer un appât quelconque : une proclamation de la direction destinée au Fantôme, un



Erich Zann, un violoniste allemand prometteur.

investigateur jouant au Fantôme pour exciter la colère du vrai, un message urgent demandant une rencontre extorquée à Mame Giry, etc.

Ce type de plan fonctionne si vous le désirez. Mais c'est Ktaubo, et non Zann, qui se présente sous le masque du Fantôme. Si l'extraterrestre repère le piège par avance, il utilise la flûte d'os qu'il garde sur lui pour lancer le sortilège Flûtes de la Folie et précipiter ses ennemis dans la démence. Éventuellement, sur un personnage isolé, il emploie un sortilège d'Hypnotisme pour apprendre de celui-ci ce qu'il sait et retourner le piège contre ses initiateurs.

Si les investigateurs ont été suffisamment rusés ou précautionneux pour que Ktaubo ne puisse ainsi user de sorcellerie, le Fantôme tombe dans le piège. Cela peut se traduire par sa capture ou par une poursuite dans les sous-sols. Dans le premier cas, Ktaubo essaie immédiatement d'Hypnotiser un investigateur et lui ordonne d'attaquer ses collègues pour permettre sa fuite. S'il est poursuivi, il traverse 1D3+2 passages passe-muraille avant d'arriver dans son repaire souterrain ; les personnages doivent réussir un jet d'Écouter à la moitié pour saisir les mots d'activation, à moins qu'ils ne rattrapent Ktaubo et ne le capturent avant. S'ils manquent un seul des mots-clés, le fuyard leur échappe. Si la poursuite se prolonge, les PJ arrivent dans la pièce où dort habituellement l'extraterrestre — voir page 119.

Les aveux de Zann

Si les investigateurs ne saisissent pas la piste des bottes boueuses et ne font pas de progrès, Zann finit par les aborder de son plein gré mais avec circonspection. Le sanglant "accident" du lustre provoqué par Ktaubo l'a plongé dans la terreur et il craint d'être démasqué (à juste titre) comme le Fantôme et accusé (à tort) de ces meurtres. Il se refuse à contacter la police mais il explique aux personnages l'histoire qui le lie à Daaé telle qu'elle est décrite dans "Le Fantôme — Erich Zann ?", page 113, s'il ne l'a pas déjà fait. Il ajoute qu'il existe aussi un "véritable" fantôme dont il n'a pris l'apparence que pour se rapprocher de Christine. Il pense que le vrai fantôme vit dans les sous-sols de l'Opéra mais il n'a eu aucun contact avec lui, si ce n'est quelques visions fugitives. Réussir un jet de Psychologie indique qu'il ment ; mais il est bien décidé à ne rien dire de plus. Si les personnages le font jeter en prison, Ktaubo commet d'autres meurtres (et choisit peut-être les investigateurs pour victimes) afin d'établir l'innocence de Zann aux yeux de la police.

Les sous-sols

Les sous-sols de l'Opéra de Paris s'étagent sur cinq niveaux de sombres salles voûtées reliées par un labyrinthe de couloirs innombrables. Ils abritent écuries et chaufferies ; le niveau inférieur contient même un lac souterrain, dont l'eau alimente la machinerie hydraulique de la scène. Des escaliers et des couloirs en pente lient les étages souterrains entre eux. Pendant la Commune, les caves noires de l'Opéra étaient utilisées comme prisons et dépôts de poudre ; les squelettes de prisonniers oubliés depuis longtemps et des barils de poudre noire s'y cachent peut-être encore dans les multiples pièces et passages secrets.

Les sous-sols sont totalement dépourvus d'éclairage et il faut donc se munir de lanternes ou de torches. Il est très facile de s'y perdre et quiconque s'éloigne d'un escalier principal ou d'une rampe importante risque — s'il rate un jet de Chance — de ne plus retrouver son chemin. Un visiteur perdu doit réussir un jet de Suivre une Piste pour regagner un des escaliers ou passages principaux. En cas d'échec, il erre sans but pendant 1D3 heures avant de retrouver un lieu connu. Si le malheureux perd son éclairage, il est condamné à tâtonner dans le noir jusqu'à ce qu'on vienne à sa recherche. Éventuellement, le Gardien peut permettre à un investigateur perdu dans le noir de trouver, en 3D10 heures, une sortie à tâtons sur une réussite d'un jet de Chance. Chaque trois heures passées dans les ténèbres surnaturelles des sous-sols de l'Opéra impose un jet de Santé Mentale pour 0/1 point.

La "Musique" du Fantôme

À l'occasion, pendant leur exploration des noirs sous-sols, les investigateurs sont hantés par des bribes surnaturelles de sons musicaux. Une réussite d'Écouter indique que cette musique provient du plus profond des catacombes de l'Opéra. Ces notes fantomatiques rappellent un peu une fugue jouée sur un orgue gigantesque, même si toute personne compétente en Musique sait bien qu'il ne s'agit pas véritablement d'un morceau de musique — en tout cas pas d'un genre de musique qui lui est familier. Le son est profond, porté par des échos multiples ; quand les personnages s'approchent de sa source, ils sentent vibrer les pierres du bâtiment et même leur propre corps.

Quand ils atteignent le dernier niveau des sous-sols, ils sont assaillis par les accès vibratoires de cette étrange musique qui font claquer leurs dents. À cette distance, il est évident qu'elle n'a rien de normal, ce qui provoque une perte de 0/1D2 points de Santé Mentale.

Le lac

Le dernier niveau des sous-sols est constitué d'un lac noir et froid. Au premier abord, l'eau immobile ressemble à un miroir qui reflète les lanternes des investigateurs. L'eau glacée, issue d'infiltrations provenant d'une rivière souterraine proche, remplit ce niveau presque jusqu'au plafond. À la lumière de leur lanterne, les personnages ne peuvent guère observer que la forêt de colonnes de soutènement qui se dressent hors de l'eau sans ride. Des moisissures et des champignons qui poussent sur ces piliers et le plafond représentent l'unique trace de vie. Une réussite d'Écouter indique que la source de la musique fantôme semble maintenant en face des investigateurs ; certainement de l'autre côté de ce lac noir.

Le Dératiseur

Alors qu'ils s'enfoncent dans les ténèbres humides des sous-sols superposés, les investigateurs sont les témoins d'une scène étrange. Comme ils progressent dans un passage étroit semblable à un égout, ils entendent des cris aigus qui s'approchent. Le bruit devient de plus en plus fort et, soudain, des centaines d'yeux minuscules luisent dans la lumière de leurs lanternes. Les PJ peuvent essayer de fuir cette masse grisâtre et convulsive mais ne parviennent à trouver à temps refuge dans un couloir latéral que si le personnage de plus bas POU réussit un jet de Chance.

S'ils ne s'enfuient pas, ou si le jet de Chance est raté, la horde de rongeurs les recouvre bientôt. Des rats se bousculent sous leurs pieds et grimpent à leurs jambes : jet de SAN pour 0/1 point. Si un investigateur reste parfaitement immobile, les surmulots le dépassent sans plus s'occuper de lui. Ils n'attaquent que celui qui bouge (au moindre mouvement pour les écarter ou les agresser). Une personne ainsi mordue subit 1D4-1 points de dommages (une seule fois — ce jet représente plusieurs morsures) et doit bénéficier d'un jet de Médecine dans les heures qui suivent.

Les morsures de rats laissées sans soin s'infectent et le personnage tombe malade. Il est alors pris de fièvre dans les 4D6 heures et perd 1D6 CON. Il est condamné au lit pendant 2D6 jours à moins qu'il ne réussisse un jet sous sa nouvelle CON. En cas de succès, il ne subit qu'une pénalité de -20 % à toutes ses compétences physiques pendant 1D6 jours. La CON est récupérée au rythme de 1 point par semaine de repos, 2 points en cas de réussite de Médecine.

Derrière la mer de surmulots apparaît un inquiétant visage enflammé. Flottant au-dessus de l'essaim de rongeurs affolés, cette figure rouge et déformée produit un effet suffisamment bizarre pour provoquer une perte de 0/1 point de SAN. Quand l'apparition s'approche, les personnages constatent qu'il s'agit d'un homme tenant une lanterne sous son visage. Après leur avoir enjoint de se tenir tranquilles et silencieux, il se présente comme le dératiseur et leur demande de le laisse passer, lui et ses rats.

Les investigateurs n'ont rien à craindre du dératiseur. Il connaît le fantôme et son repaire même s'il ne tient pas à en parler (voir paragraphe suivant). Le fantôme lui donne quelques francs chaque semaine pour débarrasser son humide refuge de ces sales bêtes et pour le prévenir de toute activité inhabituelle dans les profondeurs de l'Opéra. C'est un pion de l'extraterrestre au même titre que Giry ou Zann. Bien sûr, l'homme informe son maître des ombres de l'intrusion des investigateurs dans les sous-sols si ceux-ci ne gagnent pas immédiatement le repaire du fantôme.

Si les personnages mentionnent le fantôme, le dératiseur admet avoir entr'aperçu la silhouette noire. Il ne révèle rien de plus sauf réussite d'un jet de Baratin ou de Persuasion. S'ils arrivent à le convaincre de parler (en échange, sans doute, d'un petit cadeau), il leur explique peut-être quel marché il a passé avec le mystérieux individu. Ce n'est que sous la menace (coups, arrestation, réussite de Droit ou de Persuasion) qu'il se décide à révéler, la peur au ventre, le chemin du repaire du fantôme ; il refuse absolument de les y conduire.

Après sa confession (ou son refus de parler), le vieil homme s'enfonce dans les ténèbres à la suite de la horde de vermines. Si, maintenant, les investigateurs tardent à régler son compte à l'extraterrestre, ils vont retrouver, dans un des couloirs inférieurs des sous-sols, le cadavre garrotté du dératiseur, exécuté par le sombre maître qu'il a si imprudemment trahi. La découverte du corps étranglé coûte 0/1D3 points de Santé Mentale.

Des personnages qui vont chercher une barque ou un radeau n'ont plus qu'à pagayer dans l'obscurité jusqu'à apercevoir la lumière du repaire du fantôme. Le plafond est si bas qu'il est nécessaire de rester accroupi dans son embarcation pour ne pas se cogner la tête contre la pierre froide de la voûte.

Si les personnages ne veulent pas remonter pour se munir d'une embarcation, ils vont devoir nager. La température de l'eau atteint à peine les 5 °C et l'hypothermie guette les téméraires. Une réussite de Natation alerte les investigateurs sur ce risque et sur la longueur inconnue du lac ; il ne serait pas raisonnable de tenter une telle traversée à la nage. Cela ne les fera peut-être pas renoncer.

Les dangers de l'hypothermie sont bien réels. Pour chaque minute de nage, les personnages concernés doivent faire un jet de Natation, de Trouver Objet Caché et de CON. Ce dernier se fait à CON x 5 la première minute, CON x 4 la deuxième et ainsi de suite jusqu'à un minimum de CON x 1. Si le jet de Natation est raté, les jets de Trouver Objet Caché et CON le sont aussi, automatiquement, et l'investigateur commence à se noyer comme indiqué dans le livre de règles ; si le jet de Natation est réussi, les autres jets sont pris normalement en compte. Si le jet de Trouver Objet Caché est réussi, l'investigateur aperçoit les lumières du repaire du fantôme et il ne lui reste plus qu'à réussir une nouvelle série de jets avant de l'atteindre. Si c'est un échec, il ne repère rien. Si le jet de CON est un échec, le jet suivant se fait avec un multiplicateur inférieur de deux unités au lieu d'une. Quand un personnage lance ses dés de CON au multiplicateur x 1, un échec se traduit par une perte de tout contrôle musculaire dû à l'hypothermie. L'investigateur se noie et perd 1D6 PV par *round* tant qu'il n'est pas repêché ou mort. Il ne retrouve pas un contrôle suffisant de ses muscles pour nager avant d'avoir passé au moins cinq heures dans un environnement chaud et sec.

À la menace de l'hypothermie s'ajoute le problème spécifique de la géographie des lieux. Le plafond bas ne permet pas aux nageurs de garder une lanterne ou une

torche au sec au-dessus de leur tête et ils doivent donc se passer de lumière. Nager dans le noir n'est pas sans danger car, à moins d'être très prudent, on se cogne sans cesse aux colonnes de pierre. Le Gardien peut sanctionner de 1 PV les nageurs trop rapides ou imprudents.

Le troisième et dernier danger est représenté par certains courants de profondeur générés par la rivière souterraine qui alimente le lac. Le Gardien peut demander des jets de Chance ; ceux qui les ratent sont capturés par ces courants qui les entraînent vers le fond. Il faut réussir un jet de Natation pour échapper à l'emprise de la rivière ; un échec se traduit par une procédure de noyade avec ses conséquences malheureuses probables.

Le repaire du Fantôme

L'extraterrestre a installé son repaire dans une suite de salles surélevées du dernier sous-sol. Cette présence est d'abord marquée par une étrange lueur émanant d'une arche haute ; la musique qui hante les caves provient sans aucun doute de là. Quand ils s'approchent, les investigateurs aperçoivent deux petites barques attachées à des anneaux rouillés fixés dans les murs. Des marches glissantes et couvertes d'algues ou de moisissures sortent de l'eau pour accéder à l'arche.

Celle-ci donne sur une salle brillamment illuminée par une colonne informe de chandelles, érigée en son centre. Le pilier de cire, haut de plus de deux mètres, mesure presque un mètre de circonférence à sa base et a depuis longtemps complètement enfoui les bougeoirs qui devaient initialement servir à fixer les chandelles. Des tapisseries moisies pendent aux murs et un tapis d'Orient décoloré couvre une partie du dallage glacé. Quelques chaises et un bureau délabré sont regroupés près d'un mur.

Mais l'élément véritablement extraordinaire de cette salle humide est l'engin de métal brillant posé contre un des murs : l'enveloppe d'ondes lumineuses yaddithienne. C'est cet appareil qui produit l'étrange musique fantôme hantant les catacombes noires de l'Opéra. Cet artefact d'un autre monde ressemble un peu à un placard de deux mètres de haut sur un mètre vingt de large ; sa profondeur ne dépasse apparemment pas les trente centimètres. Quand sa porte est fermée, l'engin se présente comme une seule pièce de métal lisse et brillant sans ouverture évidente : une réussite de Trouver Objet Caché permet de discerner une minuscule dépression longue de quinze centimètres dans un de ses côtés. Ce creux correspond à la commande d'ouverture de l'engin, un système sensible à la pression. Une réussite de Mécanique ou d'Électricité explique comment l'utiliser et ouvrir la porte.

Ceci fait, les témoins découvrent avec surprise que cet étrange placard s'ouvre sur un volume intérieur de la taille d'une petite pièce ! Les parois intérieures de l'appareil extraterrestre sont couvertes d'une étrange machinerie, tableaux de contrôle, câblage et cristaux luisants. Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour se rendre compte que rien de ceci n'a pu être conçu par un esprit humain. Aucun humain, sans une connaissance yaddithienne poussée, ne peut appréhender le fonctionnement d'un tel engin. Au moment de l'ouverture, la vue de ses dimensions intérieures, si incompatibles avec son encombrement extérieur, provoque une perte de Santé Mentale de 1/1D6+1 points.

Quiconque examine l'intérieur du vaisseau spatial extraterrestre s'aperçoit, sur une réussite d'Idée, que l'appareil a subi des avaries : plusieurs panneaux ont été démontés et une masse de câbles contorsionnés se balance dangereusement, environnée d'étincelles diversement colorées.

Le tapis d'Orient cache une lourde trappe de bois. Elle s'ouvre en tirant sur l'anneau de fer qui repose dans un logement creusé dans le battant. Dessous, un escalier de pierre s'enfonce dans les ténèbres. Il conduit à une salle abritant des barils de poudre noire — un souvenir de la Commune. La substance est terriblement inflammable et tout mouvement de torche imprudent peut provoquer une catastrophe ; voir l'encart "Mettre le feu aux poudres" à ce sujet. Un anneau de fer fixé à un des murs du repaire du fantôme actionne une arrivée d'eau dans le dépôt de poudre ; la salle se remplit alors jusqu'au plafond en 1D4+2 minutes. Un autre anneau actionne une évacuation qui vide le dépôt en 1D3 minutes. La trappe peut être verrouillée de l'extérieur pour enfermer les visiteurs du dépôt de poudre. Tous ces mécanismes remontent à la guerre de 1870 et à la Commune.

Une des tapisseries masque une petite pièce contenant un cercueil posé sur une table et plusieurs jeux de vêtements noirs, capes, gants et chapeaux ; l'ensemble a été volé dans les magasins d'accessoires de l'Opéra. Le Yaddithien dort dans le cercueil et utilise ces vêtements pour créer son personnage du fantôme. Un des murs de la pièce contient un Passe-Muraille qui s'active sur le mot-clé "Urania". Ce passage débouche dans un escalier noir de l'autre côté du mur, lequel monte en colimaçon jusqu'à une lourde porte de bois donnant dans un recoin sombre de la chaufferie. Elle est presque indétectable par le chemin normal. Si les investigateurs sont lancés dans une poursuite du fantôme (Ktaubo ou Zann), la chasse les entraîne dans la chaufferie puis l'escalier et enfin, à travers le passage, dans la chambre à coucher de Ktaubo.

Derrière une autre tapisserie, une épaisse porte de bois, percée d'un regard, donne dans une étrange pièce grossièrement hexagonale. Les murs sont couverts de miroirs et un "arbre" de fer ornemental se dresse contre l'un d'eux. Un ensemble d'éléments chauffants a été intégré dans les parois et le plafond. Un système de contrôle, près de la porte derrière la tapisserie, permet de créer des températures mortelles. Cette chambre de torture — comme le dépôt de poudre et son système d'alimentation en eau — remonte à la Commune et à la guerre de 1870. Une trappe dissimulée dans le plancher de la salle de torture donne sur le dépôt de poudre, six mètres plus bas. Il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour repérer cette issue.

Mettre le feu aux poudres

Si une flamme touche les barils de poudre noire — une douzaine en tout — entreposés dans le dépôt oublié, les conséquences sont passablement déplaisantes. La poudre noire n'est pas aussi explosive que la dynamite mais elle est extrêmement inflammable. Sa combustion dans un espace clos comme les barils ou même la pièce qui les contient génère une énorme force, une forte quantité de chaleur et des effets destructeurs.

En cas d'explosion, tous les visiteurs du dépôt meurent. Le plafond de bois — qui est aussi le plancher de la chambre à coucher et de l'escalier menant à la chaufferie — est projeté en l'air et tue tous les occupants de la chambre et de l'escalier. Le plafond de pierre de la chambre interdit toute autre expansion destructrice vers le haut et le souffle vient alors balayer le reste du repaire du fantôme et détruire l'escalier de bois qui monte à la chaufferie. Ceux qui le gravissent au moment de sa destruction sont tués par l'explosion, par la chute ou par le terrible incendie qui embrase les restes de l'escalier à partir de sa base. Les personnages présents dans le repaire du fantôme (jusqu'au bord du lac) doivent réussir un jet de Chance ou mourir. En cas de réussite, l'explosion leur inflige tout de même 4D6 points de dommages. Les flammes qui s'ensuivent dévorent ceux ayant perdu connaissance dans les ruines au rythme de 1D6 PV par round. L'incendie met presque une heure à consumer tout le bois et les matériaux inflammables disponibles.

La secousse engendrée par l'explosion est ressentie dans tout le quartier. À l'intérieur même de l'Opéra, la déflagration est assourdissante. Le feu, par contre, s'arrête en haut de l'escalier, devant la porte de la chaufferie.

Si Ktaubo est dans son repaire, il est tué. Si l'enveloppe d'ondes lumineuses se trouve sur place, elle est complètement détruite. Zann a le bon goût d'en réchapper, si cela est possible.

Le Fantôme démasqué

Quand les personnages arrivent dans le repaire du fantôme, ce qui se passe précisément dépend de la manière dont ils y sont parvenus. Les diverses options envisageables sont discutées dans les paragraphes qui suivent. L'hypothèse où Zann est arrêté ou immobilisé ailleurs n'est pas envisagée ; dans ce cas, Ktaubo essaie de s'échapper coûte que coûte.

À la poursuite de Zann

Si les investigateurs se précipitent dans le repaire du fantôme sur les talons de Zann (qu'ils connaissent ou pas l'identité de leur proie), Ktaubo est sur place. Zann crie pour l'avertir et Ktaubo se protège immédiatement par un sortilège d'Immunisation. Il y investit 8 points de Magie ; vous pouvez déterminer la protection totale obtenue aux dés (8x1D6) ou décider qu'il est protégé de 20 points. Il lui faut 5 rounds pour lancer ce sortilège. Pendant ce temps, il se dirige vers son enveloppe d'ondes lumineuses après avoir ordonné à Zann de ralentir les intrus.

Si Ktaubo mène à bien son Immunisation avant que les investigateurs n'aient franchi le barrage représenté par Zann, le Yaddithien jette, alors, Flûtes de la Folie sur le groupe pour se débarrasser des visiteurs. Zann peut très bien tomber, lui aussi, sous le coup de ce sortilège.

Si les personnages sont trop près, Ktaubo ne peut se fier aux Flûtes. Soit il tente d'en Hypnotiser un pour ralentir les autres, soit il entre dans son enveloppe d'ondes lumineuses et s'échappe (cette scène est décrite plus tard).

Il cherche avant tout à arrêter les investigateurs et à les tuer, si possible, mais si le péril semble trop grand, il s'enfuit dans son étrange appareil.

À la poursuite de Ktaubo

Si les investigateurs arrivent sur les talons de Ktaubo, Zann se trouve dans le repaire. Ktaubo ne perd pas de temps en sortilèges ; il ordonne seulement à Zann de ralentir les personnages et essaie de s'échapper dans son enveloppe d'ondes lumineuses (une scène décrite plus loin).

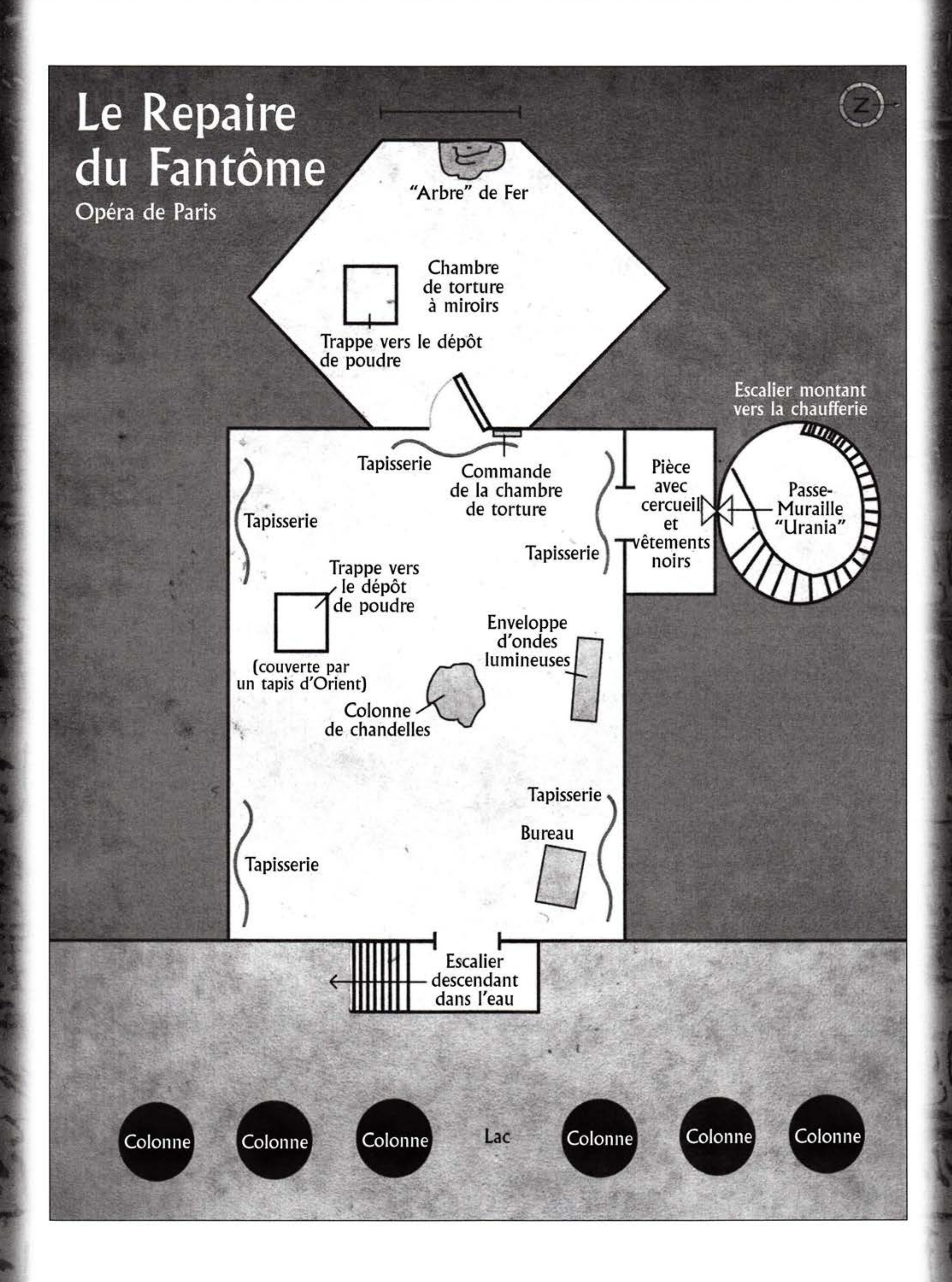
Arrivée surprise

Si les investigateurs trouvent seuls le chemin du repaire, Zann et Ktaubo y sont présents. Quand les personnages entrent, une silhouette noire est installée au bureau. Concentrée sur une composition musicale, elle ne remarque pas le groupe à moins qu'il ne fasse assez de bruit pour se faire entendre par-dessus l'étrange vibration musicale de l'enveloppe d'ondes lumineuses. En s'approchant, ou si l'individu se tourne vers eux, les investigateurs constatent qu'il porte une grande cape noire, un chapeau noir, des gants et un masque. Surpris, le fantôme reste muet et n'a aucun geste menaçant. Si les arrivants en profitent pour le démasquer, ils reconnaissent le jeune violoniste allemand Erich Zann. Il travaille à une partition intitulée *Don Juan Triomphant*.

Interrogé sur son rôle de fantôme, Zann répète l'histoire de sa passion pour Christine Daaé. Si on le menace, ou qu'on le force à parler d'une autre manière, il avoue qu'il a aussi revêtu ce masque pour son maître. De ce maître énigmatique, Zann dit seulement qu'il est le vrai fantôme, mais il finit par expliquer à contrecœur que ce dernier vient d'ailleurs, qu'il s'agit d'un visiteur venu d'un monde lointain. D'après Zann, l'extraterrestre ne veut que réparer sa machine et quitter la Terre ; il n'a frappé que ceux qui s'approchaient trop de lui. Mais il n'arrive pas à excuser ainsi le massacre du lustre, une affaire qui le met mal à l'aise.

Entrée de l'autre fantôme

Alors que les investigateurs interrogent le docile Erich Zann, Ktaubo réintègre son repaire par le passage Passe-Muraille de la chambre du cercueil. Averti de la


Le Repaire du Fantôme
Opéra de Paris
"Arbre" de Fer
Chambre de torture à miroirs
Trappe vers le dépôt de poudre
Escalier montant vers la chaufferie
Tapisserie
Commande de la chambre de torture
Pièce avec cercueil et vêtements noirs
Passe-Muraille "Urania"
Tapisserie
Tapisserie
Trappe vers le dépôt de poudre
(couverte par un tapis d'Orient)
Enveloppe d'ondes lumineuses
Colonne de chandelles
Tapisserie
Bureau
Tapisserie
Escalier descendant dans l'eau
Colonne
Colonne
Colonne
Lac
Colonne
Colonne
Colonne



Ktaubo le Yaddithien se réfugie dans son enveloppe d'ondes lumineuses.

présence des investigateurs par Mame Giry, le dératiseur et/ou Zann, l'extraterrestre s'est protégé par un sortilège d'Immunisation qui ajoute 20 points à son armure (ou 8D6). S'il est pris à parti par des humains en nombre, Ktaubo ne pense qu'à s'enfuir. Abandonnant Zann et ses autres marionnettes humaines, il essaie d'entrer dans son enveloppe d'ondes lumineuses. Confronté par un seul adversaire, le Yaddithien tente de l'Hypnotiser ; sur un groupe, il emploie plutôt les Flûtes de la Folie. Si nécessaire, il abandonne son déguisement et profite du choc momentané produit par son apparence pour contourner les investigateurs. Il peut très bien être abattu par un groupe bien armé, à la gâchette facile.

La fuite du Fantôme

S'il en a la possibilité, Ktaubo saute dans son enveloppe d'ondes lumineuses et règle l'appareil afin de générer une onde sonique qui chassera les intrus. La machine se met à hurler et une tornade d'étranges lueurs colorées enveloppe l'engin extraterrestre. Le hurlement presque musical de la machine est assourdissant et douloureux ; tous ceux qui sont à l'extérieur de l'appareil sont transpercés par l'onde sonique et souffrent abominablement : ils subissent 1D3-1 points de dommages par round tant qu'ils restent dans le repaire du fantôme. Zann attaque un hurlement qui s'achève dans un gargouillis étranglé ; il se met à cracher du sang : sa langue a explosé, désintégrée par l'onde sonique.

Le repaire lui-même subit des secousses et menace de s'écrouler. De la poussière et des morceaux de pierres tombent en pluie. Toute la pièce s'effondre après deux minutes. Les investigateurs feraient bien de fuir ces salles avant qu'elles ne s'affaissent. Dans la confusion qui s'ensuit, Erich Zann s'éclipse dans le labyrinthe des sous-sols. Il s'enfuit ensuite de l'Opéra et de la capitale. Il ne pourra plus jamais chanter pour sa Christine adorée ; l'Ange de la Musique n'est plus.

Le destin du Fantôme

Si Ktaubo survit et parvient à chasser les investigateurs, lui et son appareil se dématérialisent pour échapper à la destruction du repaire et réapparaissent dans le Dôme des Invalides. Il avait suffisamment réparé son vaisseau pour franchir de courtes distances mais ne souhaitait pas abandonner sa cachette avant d'y être forcé par les personnages. Il revient au dernier endroit qu'il a visité quand l'enveloppe d'ondes lumineuses était encore en état et y garde son appareil invisible en attendant de trouver une autre cachette. Il se déplace ensuite par petits sauts hors de Paris jusqu'à un autre refuge… où le Fantôme pourra reprendre ses activités.

Il est possible que les investigateurs foncent aux Invalides et y trouvent Ktaubo s'ils ont fait le pari qu'il avait échappé à l'effondrement de son repaire. Si ce n'est pas le cas, l'extraterrestre réussit à s'enfuir définitivement… ne laissant derrière lui que la légende du Fantôme du l'Opéra.

Le destin d'Erich Zann

Le jeune Erich Zann survit à sa domination par le voyageur extraterrestre, pourtant il ne pourra plus jamais parler. Il rentre en Allemagne pour échapper à ses souvenirs de l'Opéra de Paris, mais son sommeil est, pour toujours, hanté par d'étranges images d'un autre monde ; il revient bientôt à Paris vivre en reclus dans une misérable pension de famille de la Rue d'Auseil tout en continuant à écrire ses extraordinaires compositions musicales et à poursuivre ses recherches. Finalement, une nuit de 1925, ses expériences musicales invoquent quelque chose qu'il ne peut contrôler. Son âme est emportée à la cour d'Azathoth, laissant derrière elle un corps qui continue de jouer sa musique même dans la mort.

Conséquences

Si les investigateurs comprennent qu'il existe en fait deux fantômes et les identifient, ils gagnent 1D4 points de Santé Mentale. En chassant Ktaubo et Zann, ils mettent fin au mystère du Fantôme de l'Opéra et gagnent 1D8 points supplémentaires. Si Ktaubo est capturé et/ou tué, il faut encore y ajouter 1D4 points.

Mais chaque mort intervenue après celle de Joseph Buquet retombe un peu sur leurs épaules. Ils perdent 1D3 points de Santé Mentale par décès (ou morts multiples, dans le cas du lustre).

Un succès dans cette affaire leur vaut aussi un bonus de 2D4 en Crédit dans la capitale française.

Enfin, si les investigateurs racontent leur histoire à Gaston Leroux, ils gagnent sa reconnaissance et bénéficient de toutes ses relations parisiennes. Celles-ci pourraient bien leur ouvrir des portes — universitaires, judiciaires ou mondaines — qui leur seraient normalement fermées.

Et qui dit qu'un jour, Leroux ne finira pas par écrire un livre très célèbre sur cette affaire ?

PNJ

ERICH ZANN, violoniste, 29 ans

Nationalité : Allemand

FOR 16	CON 12	TAI 12	INT 14	POU 16
DEX 18	APP 13	ÉDU 13	SAN 15	PV 10

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.
Compétences : Composition Musicale 74 %, Connaissance de la Musique 77 %, Crédit 13 %, Écouter 61 %, Trouver Objet Caché 42 %, Violon 76 %.
Langues : Allemand 68 %, Anglais 17 %, Français 24 %.

KTAUBO, voyageur yaddithien

FOR 17	CON 15	TAI 13	INT 19	POU 18
DEX 10	Déplacement 8		PV 14	

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Griffes 50 %, 1D6 + bd ; Lasso Punjabi 45 %, 1D3/round (FOR pour se libérer).
Armure : 2 points de cartilage/carapace.
Compétences : Astronomie 47 %, Chimie 62 %, Électricité 63 %, Mécanique 54 %, Mythe de Cthulhu 23 %, Occultisme 25 %, Sciences Physiques 48 %, Trouver Objet Caché 36 %.
Langues : Français 27 %.
Sortilèges : Appeler Tru'nembra, Contacter un Mi-go, Flûtes de la Folie, Guérison, Hypnotisme, Lévitation, Passe-Muraille, Trou de Mémoire.
Perte de SAN : Voir un Yaddithien coûte 0/1D6 points.

MADAME GIRY, maîtresse de ballet

Nationalité : Française

FOR 10	CON 15	TAI 8	INT 15	POU 18
DEX 14	APP 14	ÉDU 15	SAN 90	PV 12

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Canne 40 %, 1D6.
Compétences : Connaissance de la Musique 64 %, Crédit 26 %, Danse 90 %, Écouter 64 %, Histoire 62 %, Persuasion 57 %, Psychologie 51 %, Trouver Objet Caché 66 %.
Langues : Anglais 12 %, Français 83 %, Italien 31 %.

CHRISTINE DAAÉ, cantatrice instable, 19 ans

Nationalité : Française

FOR 8	CON 15	TAI 9	INT 16	POU 14
DEX 12	APP 18	ÉDU 12	SAN 20	PV 12

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Aucune.
Compétences : Chant 74 %, Connaissance de la Musique 36 %, Crédit 23 %, Danse 47 %, Écouter 66 %, Histoire 63 %, Psychologie 48 %.
Langues : Français 77 %, Italien 41 %.

ARMAND MONCHARMIN, administrateur de l'Opéra

Nationalité : Français

FOR 16	CON 15	TAI 17	INT 13	POU 7
DEX 11	APP 12	ÉDU 15	SAN 35	PV 16

Bonus aux dommages : +1D6.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Canne 65 %, 1D6 + bd.
Compétences : Baratin 56 %, Comptabilité 51 %, Crédit 39 %, Écouter 39 %, Marchandage 67 %, Persuasion 82 %, Psychologie 73 %, Trouver Objet Caché 35 %.
Langues : Français 77 %.

FIRMIN RICHARD, administrateur de l'Opéra, 43 ans

Nationalité : Français

FOR 10	CON 16	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 11	ÉDU 14	SAN 65	PV 14

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.
Compétences : Baratin 82 %, Comptabilité 92 %, Crédit 41 %, Écouter 33 %, Marchandage 71 %, Persuasion 52 %, Psychologie 84 %, Trouver Objet Caché 34 %.
Langues : Français 68 %.

COMMISSAIRE MIFROID, officier de police, 34 ans

Nationalité : Français

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 8
DEX 17	APP 11	ÉDU 14	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Arme de Poing 45 %, 1D10+2 (Revolver cal. 45).
Compétences : Baratin 34 %, Crédit 17 %, Discrétion 37 %, Droit 72 %, Esquiver 37 %, Grimper 51 %, Marchandage 32 %, Monter à Cheval 22 %, Persuasion 53 %, Psychologie 44 %, Se Cacher 33 %, Trouver Objet Caché 53 %.
Langues : Anglais 42 %, Français 75 %.

CARLOTTA ZAMBELLI, diva caractérielle

Nationalité : Italienne.

FOR 10	CON 12	TAI 13	INT 14	POU 10
DEX 13	APP 14	ÉDU 13	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd.
Compétences : Bouder 79 %, Chant 92 %, Connaissance de la Musique 83 %, Crédit 28 %, Danse 33 %, Écouter 56 %, Faire une Scène 78 %, Histoire 56 %, Persuasion 48 %, Psychologie 41 %.
Langues : Anglais 34 %, Français 37 %, Italien 67 %.

COMTE PHILIPPE DE CHAGNY, aristocrate parisien, 41 ans

Nationalité : Français

FOR 14	CON 14	TAI 16	INT 16	POU 14
DEX 13	APP 15	ÉDU 18	SAN 70	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Épée 40 %, 1D6+1 + bd (rapière).
Compétences : Comptabilité 72 %, Crédit 87 %, Droit 56 %, Écouter 36 %, Monter à Cheval 57 %, Persuasion 72 %, Psychologie 62 %, Trouver Objet Caché 34 %.
Langues : Allemand 37 %, Anglais 47 %, Français 88 %, Italien 33 %.

VICOMTE RAOUL DE CHAGNY, officier de marine, 21 ans

Nationalité : Français.

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 15	APP 17	ÉDU 14	SAN 65	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Épée 50 %, 1D6+1 + bd ; Arme de Poing 40 %, 1D10 (Revolver cal. 38).
Compétences : Crédit 57 %, Discrétion 42 %, Esquiver 26 %, Écouter 31 %, Grimper 61 %, Monter à Cheval 38 %, Nager 67 %, Navigation 73 %, Premiers Soins 53 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 37 %.
Langues : Anglais 32 %, Français 84 %.

COLONEL LAWRENCE TAYLOR, retraité, 74 ans

Nationalité : Anglais.

FOR 7	CON 11	TAI 17	INT 16	POU 11
DEX 6	APP 15	ÉDU 20	SAN 55	PV 14

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Canne 30 %, 1D6 ; Arme de Poing 55 %, 1D10 (Revolver cal. 38).
Compétences : Comptabilité 34 %, Crédit 93 %, Droit 31 %, Histoire 82 %, Marchandage 52 %, Monter à Cheval 27 %, Persuasion 37 %, Psychologie 51 %.
Langues : Anglais 99 %, Français 33 %, Hindi 48 %.

RAJIV CHOWDHARY, valet de chambre, 69 ans

Nationalité : Indien.

FOR 8	CON 12	TAI 10	INT 13	POU 12
DEX 10	APP 13	ÉDU 11	SAN 60	PV 11

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.
Compétences : Entretenir une Garde-Robe 76 %, Écouter 31 %, Faire les Valises 88 %, Habiller un Gentleman 73 %, Monter à Dos d'Éléphant 42 %, Occultisme 7 %, Persuasion 33 %, Préparer les Cocktails 58 %, Psychologie 34 %, Trouver Objet Caché 31 %.
Langues : Anglais 44 %, Hindi 56 %.

LE DÉRATISEUR, étrange rôdeur des sous-sols, 48 ans

Nationalité : Français

FOR 10	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 12
DEX 15	APP 9	ÉDU 6	SAN 60	PV 11

Bonus aux dommages : 0.
Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd.
Compétences : Chasser les Rats 83 %, Écouter 52 %, Sous-Sols de l'Opéra 92 %, Trouver Objet Caché 53 %.
Langues : Français 35 %.

Sheela-na-gig

par John Tynes
avec Garrie Hall et Kevin A. Ross

Avril 1899

De sinistres sorcelleries se trament dans Londres et un mort veut les dénoncer.
Des actes vieux de plusieurs années vont aboutir et un terrible secret attend d'être découvert.
Derrière tout cela se dresse le champion d'un antique pouvoir.

La rosée goutte lentement et les rêves se rassemblent : des lances inconnues
Jaillissent soudain devant mes yeux éveillés au rêve
Et, alors, le choc des chevaux tombés et les cris
D'armées inconnues qui périssent résonnent près mes oreilles.

— W.B. Yeats, "The Valley of the Black Pig"

Comme expliqué dans "Un roi passé et à venir", le légendaire roi guerrier Arthur a juré hommage à Sheela-na-gig, déesse de la fertilité et avatar de l'abominable dieu extérieur Shub-Niggurath. Le culte de cette entité a été écrasé par les premiers chrétiens romains, mais il en subsiste encore quelques traces. Il survit dans la Vallée de la Severn où les résidents de Goatswood pratiquent encore leurs terribles rites. Il survit aussi à Londres où Arthur ressuscité est finalement prêt à perpétrer le premier acte de sa vengeance contre ceux qui l'ont trahi, il y a tant de siècles. Arthur prévoit de régner sur l'Angleterre et l'Empire britannique mais qui ne sera pas l'empire chrétien de la Reine Victoria. Il régnera sur un empire païen, une nation riche et fertile en guerriers féroces renforcés par les pouvoirs de leur divinité.

C'est un long labeur qui l'attend, mais les plus grands voyages demandent toujours un premier pas. Et celui-ci va frapper au cœur du christianisme britannique. Le 23 avril, le dimanche de Pâques, Arthur prévoit d'interrompre la grand-messe à la Cathédrale St. Paul de Londres par une terrible attaque qui détruira en partie l'édifice et fera des centaines de victimes. Arthur comprend le pouvoir des symboles : démontrer la vulnérabilité de l'Église, c'est affaiblir la foi des fidèles. C'est un pas symbolique, mais il considère que c'est ainsi que doit commencer sa marche vers le trône.

Sa route, bien sûr, est encombrée d'obstacles, dont les investigateurs entraînés dans son complot et quelques autres individus qui en savent trop sur ses plans. De plus, Arthur doit retourner dans sa crypte à Oak Wood pendant trois jours afin de rétablir son énergie vitale. Mais il est sûr de lui, dénué de scrupules et imprégné d'un terrible pouvoir. Même si les investigateurs parviennent à le vaincre, le dispositif contre la messe de Pâques restera en place et devra aussi être détruit. Les événements à venir sont pétris d'intrigues et de scandales et les investigateurs auront l'occasion de montrer leur véritable mesure. Il faudra frapper juste et vite pour contrecarrer les efforts de ce monarque apparemment immortel — et de la déesse qu'il adore, Shub-Niggurath.

Crowley

Introduction des investigateurs

Pour les investigateurs, ce scénario commence le dimanche 16 avril. L'un d'eux reçoit une carte de visite et un mot d'un "Major Randolph Northcote, Retraité". Le destinataire de la missive devra être un survivant du scénario "L'Enfer est sans colère" et, si possible, un de ceux qui ont rencontré et discuté avec Northcote à cette occasion. Le mot indique que le major voudrait lui rendre visite dans l'après-midi du lendemain (lundi) vers 13 h au sujet d'une affaire urgente ; il rappelle aussi à l'investigateur qu'ils se sont rencontrés il y a quelques années de cela à Beck Green. (Le PJ pourrait également se souvenir que ce Northcote appartenait à l'Aube Dorée quelques années auparavant — de 1891 à 1893.) Le message contient une demande de confirmation du rendez-vous et Daniels, le domestique de Northcote, attend une réponse à la porte. Ce dernier ne peut rien dire à l'investigateur sur cette requête de Northcote. Rencontrer Northcote immédiatement est impossible ; Daniels ne peut qu'excuser son patron qui a d'autres engagements pour aujourd'hui. Toute insistance est inutile : Northcote n'est plus chez lui et mourra dans quelques heures, victime de la colère d'Arthur suscitée par cette tentative de trahison.

Informations réservées au Gardien

Pour Northcote et Arthur, les années passées ensemble ont été très actives. Arthur a dû s'ajuster au 19e siècle (il passe maintenant pour le frère cadet — et fictif — de Northcote) et tous deux ont entrepris un volume considérable de recherches (c'est généralement Arthur qui pose les questions et Northcote qui s'escrime à leur trouver une réponse). Arthur a d'abord voulu, après sa résurrection, retrouver le Graal — un objet essentiel du culte de Sheela-na-gig — et d'autres fidèles restés loyaux

Avertissement

Même s'il est tout à fait possible de jouer "Sheela-na-gig" en une seule séance de quelques heures, le script est nécessairement assez long. Les actions complexes de Marilyn Constantine, Arthur et Randolph Northcote, et Aleister Crowley décident de l'intrigue ; ces individus et leurs motivations doivent donc être détaillés. De même, leurs réactions au travail des investigateurs vont définir le tour que prend le scénario. Celui-ci est rythmé par certains événements-clés prévus à l'avance, mais les investigateurs ont toute liberté pour suivre les pistes qu'ils désirent. Cette liberté d'action, ajoutée à l'importance des personnages précités et de leurs buts, implique beaucoup de travail pour le Gardien qui veut mener cette aventure à bien. Le calendrier page 129 représente une aide certaine, mais nous lui conseillons vivement de créer ses propres notes pour mettre en scène ce scénario. Malgré la longueur du script, "Sheela-na-gig" a été mené à terme en quatre heures, lors de son test. Cette longueur du script est toutefois nécessaire pour donner au Gardien la connaissance de fond qui lui permettra de dérouler sans heurts tout l'enchaînement des événements qui marquent cette partie (certainement) assez brève. Bien sûr, les chronométrages peuvent différer d'un groupe à l'autre.

Note sur les cartes de visite

La politesse veut, lorsque l'on rend visite à quelqu'un, qu'on remette à son domestique une carte portant son nom, adresse et, le plus souvent, profession. Cela permet à l'hôte de décider s'il souhaite rencontrer son visiteur. Cette tradition va survivre jusqu'au 20e siècle, surtout dans les pays européens. Les cartes de visite peuvent aussi être remises par l'investigateur aux personnes rencontrées qui pourront alors s'en servir pour le contacter ou le visiter. Les investigateurs sont donc fortement encouragés à respecter cette coutume.

à sa divinité pour construire avec eux sa première base de pouvoir magique.

Ces deux projets ont, en fait, abouti simultanément. Arthur a dû se résigner à accepter la quasi-disparition du culte de Sheela-na-gig. Il a récemment eu vent de certaines rumeurs sur la secte de Goatswood qui ne l'ont encore mené nulle part. Mais il a découvert le Graal et un petit groupe d'adorateurs de Sheela qui l'avait en sa possession. Ce groupe est dirigé par Marilyn Constantine qui gère une étrange maison close de Soho appelée "le Couvent".

Le Couvent de Marilyn Constantine

Installé dans un ancien couvent, ce bordel pourvoit aux besoins habituels des gentlemen en mal de compagnie féminine ou d'atmosphère paillarde. Ce n'est pas un établissement particulièrement important ou spécialement connu. Marilyn Constantine est une prêtresse de Sheela-na-gig et une grande partisane du pouvoir des femmes. Elle exige que ses prostituées participent de temps à autre aux rites rendus à Sheela, mais seules quelques-unes de ses employées de toujours partagent sa foi. Son travail lui donne l'occasion de canaliser l'énorme volume d'énergie sexuelle libéré dans les murs du Couvent au bénéfice d'ouvrages magiques de grande puissance. Cette femme décidée et originale est sortie du cadre étroit de la morale victorienne pour entrer dans la prostitution, seule carrière susceptible, à son avis, de mener rapidement une femme au pouvoir dans un monde dirigé par les hommes. Les meilleurs mâles, les plus brillants, viennent chez elle chercher ce que seul son sexe peut donner et payent fort cher ce service.

Marilyn Constantine impose certaines règles. Elle ne permet pas qu'on maltraite ses filles et exige en fait que ses clients gentlemen les traitent avec respect et déférence. Elle tient une maison respectable et n'accepte pas ceux qui bousculent ses travailleuses. À l'extérieur du Couvent, l'Angleterre victorienne est un monde d'hommes ; à l'intérieur règne sans partage un étrange pouvoir féminin.

Marilyn Constantine détient le Graal depuis une quinzaine d'années. Elle utilise régulièrement sa magie qui vient s'ajouter à la sienne. Elle ne s'est jamais servi de ses pouvoirs résurrectoires qu'elle trouve quelque peu repoussants et inutiles pour ses projets. Quand elle a rencontré Arthur, il y a quelques mois, elle a parfaitement compris qu'il était un puissant serviteur de Sheela-na-gig et lui a donné sans hésitation accès au Graal. Elle soupçonne qu'Arthur est bien plus âgé qu'il n'y paraît, mais n'imagine pas qu'il puisse être le Roi Arthur des légendes — elle ne sait rien de l'héritage païen du véritable Arthur. Leurs relations ont été mêlées de méfiance et de respect : du temps d'Arthur, les femmes comme Marilyn Constantine n'étaient pas rares et il est plus ou moins prêt à respecter le pouvoir d'une maîtresse femme ; Marilyn Constantine, par contre, n'est guère encline à traiter un homme comme son égal et quelques accrocs se sont ensuivis.

Arthur dispose de ses propres appartements à l'intérieur du Couvent depuis maintenant plusieurs semaines. Il s'en sert pour méditer et rendre ses adorations, mais aussi, presque toutes les nuits, pour ses débauches sexuelles. Marilyn Constantine ne peut que s'en réjouir : elle canalise à son avantage, et à celui de sa réserve de pouvoir, l'énergie sexuelle libérée par ce puissant fidèle de Sheela. Certains mystères ne sont pas à la portée d'Arthur et il ne rend pas compte qu'elle l'utilise autant qu'il l'utilise.

Marilyn Constantine sait qu'Arthur pense assouvir sa haine irrationnelle du christianisme en perturbant la messe de Pâques à St. Paul. Elle n'en sait pas plus et considère cette action comme une imbécillité illustrant bien les tendances destructrices masculines. Elle ne compte pas s'y opposer. Elle ignore tout de son projet à long terme en ce qui concerne l'Empire britannique ; elle ne pourrait y voir qu'un rêve idiot et irréaliste.

La trahison de Northcote

Randolph Northcote a vécu des heures difficiles. D'abord fou de joie d'avoir découvert et ramené à la vie Arthur, il a été petit à petit bien déçu par son héros de légendes. Arthur n'est pas du tout celui qu'il avait espéré ; là où il attendait noblesse et passion, il ne trouve que sauvagerie et absence de scrupules. Tous deux se sont souvent opposés à propos du christianisme et de Sheela-na-gig. Northcote trouve l'allégeance d'Arthur originale et non sans mérite, mais sans être un grand fidèle des préceptes du charpentier, il n'est pas pour autant prêt à voir l'Église écrasée. Arthur s'en est rapidement rendu compte et il a pris garde de parler plutôt de la gloire de la Grande-Bretagne que du sort qu'il réserve à ses ennemis chrétiens. Il ne lui a cependant pas été possible de lui cacher ses plans concernant St. Paul et c'est à ce sujet que les deux hommes vont finalement s'affronter.

Northcote comprend alors qu'il a commis une énorme erreur et qu'Arthur est plus propre à détruire l'Empire britannique qu'à le sauver. Après une période d'inquiétude croissante et de disputes fréquentes, Northcote se lasse et décide de contrecarrer le projet dément

d'Arthur. À cette fin, il contacte une des rares personnes qui puisse croire cet incroyable conte : l'investigateur appartenant à l'Aube Dorée. C'est pour cela qu'il a pris rendez-vous avec lui.

Ainsi que l'indique "L'Enfer est sans colère", Northcote fut membre de l'Aube Dorée de 1891-93 et, depuis, il garde discrètement un œil sur l'Ordre. Il a beaucoup appris sur les investigateurs rencontrés à Beck Green et juge qu'ils constitueront des alliés valables. Il se méfie toujours de Mathers et Yeats en raison de leurs sympathies pour la cause irlandaise et il espère que les investigateurs accepteront son incroyable histoire et viendront à son aide. C'est dans cet état d'esprit qu'il prend contact avec l'un d'eux.

Malheureusement, Arthur apprend sa trahison et le tue avant son rendez-vous. Il utilise ensuite le Graal pour ramener le pauvre homme à la vie, faisant ainsi de lui sa créature, un esclave parmi d'autres serviteurs morts-vivants du même type. Arthur a employé un groupe de résurrectionnistes — le nom imaginatif donné par la presse à ceux qui pratiquent encore l'antique profession de voleurs de cadavres — pour se fournir en cadavres récents à réanimer et commander. Il dispose maintenant de six de ces malheureux, tous (sauf Northcote) entreposés en sécurité dans un vieux débarras du sous-sol de la Cathédrale St. Paul. La pièce se trouve à proximité des cryptes de St. Paul (où reposent nombre des grands d'Angleterre et qui reçoivent la visite quotidienne de dizaines de curieux) et contient les esclaves susmentionnés ainsi que de grandes quantités d'explosifs et une représentation de Sheela-na-gig. Arthur n'utilise que rarement cette pièce et en garde la porte fermée par un gros cadenas pour tenir le personnel — qui n'a rien remarqué — à l'écart.

Crowley

À côté de Marilyn Constantine et Northcote, il existe un troisième partenaire du couronnement d'Arthur. Il s'agit d'un jeune homme immature qui a rejoint l'Aube Dorée il y a seulement six mois : Aleister Crowley, un occultiste assoiffé de pouvoir. Comme le précise le chapitre consacré à l'histoire de l'Aube Dorée, Crowley est devenu l'ami et l'hôte d'Alan Bennett, un autre ennemi de Yeats. Bennett lui a enseigné les sorcelleries normalement réservées à l'Ordre Intérieur et l'a présenté à d'autres chercheurs des mystères, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'Aube. Marilyn, dont le Couvent est fréquenté par Bennett, est un de ces chercheurs. Crowley a tout tenté pour s'attirer les grâces de la prêtresse et obtenir son enseignement. Marilyn Constantine a été amusée par le jeune homme mais a aussi reconnu le pouvoir qu'il détient. À contrecœur, elle l'a initié à certains aspects du pouvoir de Sheela-na-gig, et plus particulièrement à la magie sexuelle pratiquée par les fidèles de la déesse, un sujet qui intéressait spécialement Crowley. Elle ne lui a rien dit sur la nature de la divinité ou sur son histoire (pas même son nom). Elle s'est contentée de lui enseigner quelques techniques assez banales de canalisation du pouvoir en soi, utilisées pour les ouvrages magiques. Crowley reste cependant un visiteur assidu du Couvent où il emmène parfois un partenaire

Chronologie

Les dates qui suivent peuvent servir de repères dans l'enchaînement des événements de l'aventure. La plupart sont immuables, mais le Gardien est toujours libre de ralentir ou d'accroître le flot des événements à son gré.

Dimanche 16 avril : Un investigateur reçoit une carte de visite de Randolph Northcote qui lui demande rendez-vous pour l'après-midi suivant. Arthur apprend le double jeu de Northcote et le tue. Il ressuscite ensuite le corps avec le Graal et place Northcote sous son contrôle.

Lundi 17 avril : Arthur et Aleister Crowley se présentent au rendez-vous à la place de Northcote. Pendant la nuit, Randolph le mort-vivant s'introduit dans la maison de l'investigateur avec le Graal et le tableau.

Mardi 18 avril : Tard dans la nuit, Arthur commet plusieurs meurtres abominables à Whitechapel afin d'invoquer les Parasites Astraux qui attaqueront les investigateurs. Quand il retrouve sa chambre du Couvent, Marilyn Constantine lui reproche ses meurtres et le jette dehors. Arthur couche à l'hôtel.

Mercredi 19 avril : La police interroge les investigateurs à propos des meurtres alors qu'Arthur quitte Londres pour Beck Green, où il doit reposer dans sa tombe pendant trois jours. Marilyn Constantine se met en rapport avec les investigateurs si ceux-ci n'ont pas déjà pris l'initiative de cette rencontre.

Samedi 22 avril : S'il n'a pas été arrêté à Beck Green, Arthur rentre à Londres cette après-midi et s'y cache. À minuit, il se glisse dans St. Paul pour vérifier la situation de ses esclaves morts-vivants. S'ils ne sont plus à leur poste, il s'enfuit à Beck Green où il préparera son prochain coup, ce qui met fin au scénario, à moins que les investigateurs ne le poursuivent là-bas.

Dimanche de Pâques, 23 avril : Arthur envoie ses esclaves morts-vivants chargés d'explosifs dans la nef pendant la messe de Pâques afin de l'interrompre par la violence et la destruction. Il rentre ensuite à Beck Green pour y préparer ses plans pour le futur.

Et s'ils sont tous morts ?

Si aucun investigateur de "L'Enfer est sans colère" n'est vivant ou actif à l'époque de cette suite, ou n'a jamais rencontré Northcote, l'introduction proposée pour ce scénario est insuffisante. Deux possibilités se présentent.

Vous pouvez, tout d'abord, essayer de présenter Randolph Northcote aux investigateurs dans un autre scénario qui interviendrait entre "L'Enfer est sans colère" et celui-ci. Les recherches et buts qu'il poursuit pendant cette période (qu'il s'agisse de sa propre quête du Graal ou de sa surveillance discrète de l'Aube) devraient facilement trouver leur place dans une aventure.

Vous pouvez, aussi, choisir un PNJ qui est apprécié de Northcote pour donc recevoir sa visite (les sympathies de Yeats n'en font pas un bon candidat mais Westcott conviendrait). Comme le précise "Réactions de la Police", il est possible que l'investigateur choisi par Northcote se retrouve en prison ; si vous envoyez Northcote auprès d'un PNJ ami, arrangez-vous pour que celui-ci se retrouve derrière les barreaux et appelle les investigateurs à l'aide. Une variante de cette option consiste à mettre en scène une visite des investigateurs chez ce PNJ à l'heure où Northcote s'introduit par effraction dans sa maison. Il vous faudra alors sûrement avancer cet incident de plusieurs heures pour que la présence des investigateurs paraisse naturelle. Ils rendent peut-être visite à ce PNJ dans le cadre d'une réunion de l'Aube Dorée ou autres travaux ; le PNJ concerné est certainement membre de l'Ordre puisque cette appartenance est un des critères du choix de Northcote. Cela devrait suffisamment inciter les investigateurs à l'action pour que le scénario se déroule ensuite normalement.

de lit masculin. C'est par Marilyn Constantine qu'il a connu les Northcote et il croit qu'Arthur est un sorcier d'une puissance considérable — bien qu'il n'ait aucune idée de ses origines. Arthur et Northcote ont tout deux questionné Crowley sur la situation actuelle de l'Aube Dorée et de ses membres. Arthur voit en Crowley un pion possible.

Après avoir tué Northcote, Arthur signale à Crowley que son frère a disparu et qu'il soupçonne quelque intervention magique. Il lui demande de l'accompagner au rendez-vous établi par Randolph dans l'espoir que son appartenance à l'Aube Dorée incitera l'investigateur à révéler ce qu'il sait. Le rôle de Crowley s'arrête là ; il ignore que Randolph est mort et serait horrifié (et très intrigué) d'apprendre qu'Arthur l'a tué. S'il est contacté plus tard dans la suite du scénario, il peut fournir quelques renseignements utiles.

La première rencontre

Voilà lundi et l'heure du thé arrive. Un Northcote se présente mais ce n'est pas Randolph. Sa carte indique Arthur Northcote. Il n'est pas seul, à ses côtés se tient un mince jeune homme d'une vingtaine d'années, peut-être connu des investigateurs : Aleister Crowley, qui se fait appeler Frater Perdurabo dans l'Ordre et appartient aussi au temple Isis-Urania.

Si c'est le cas, le Gardien doit prendre en compte le degré de cette connaissance. L'investigateur a déjà certainement vu "Perdurabo" aux réunions du temple Isis-Urania et doit savoir que Crowley est un membre de l'Ordre Extérieur initié en novembre dernier. Il a aussi probablement entendu dire qu'il a emménagé avec Alan Bennett, un membre de l'Ordre Intérieur. Un jet de Connaissance réussi lui fait part des rumeurs indiquant que Bennett a rompu son serment de l'Ordre Intérieur et en a enseigné les rituels à son ami Crowley.

On considère généralement (Bennett fait exception) que Crowley est un jeune homme passionné, à l'éthique contestable, plus assoiffé de pouvoir que de sagesse. On sait aussi, et murmure, qu'il a été exclu de son collège pour immoralité (on va jusqu'à parler de pratiques homosexuelles). Il est tout à fait possible que Crowley et l'investigateur ne soient pas en bons termes ; Crowley, qui déteste Yeats, peut apprendre que l'investigateur est un allié de ce dernier. Cela ne l'empêche pas de se montrer aimable et ouvert pendant cette rencontre.

Une fois admis, Crowley salue l'investigateur et explique que son compagnon est Arthur Northcote, le frère cadet du Major Randolph Northcote. Il ajoute que le major a disparu et qu'Arthur est à sa recherche. Ils ont trouvé trace de ce rendez-vous dans son emploi du temps et s'y sont présentés dans l'espoir d'en apprendre un peu plus.

La plupart du temps, c'est Crowley qui parle pour les deux hommes. Il mentionne que Randolph a été un temps membre de l'Aube Dorée il y a quelques années (ce qui est vrai) et laisse entendre que la disparition de Northcote pourrait être liée à l'Ordre (ce qui n'est pas entièrement vrai). Il est clair qu'il attend d'un frater (ou soror) qu'il (ou elle) explique sans hésitation pourquoi Randolph avez pris ce rendez-vous et aussi comment il a fait la connaissance de l'investigateur. (Crowley et Arthur ne connaissent pas la réponse à ces deux questions et essaient d'en savoir plus.) Si l'investigateur semble peu disposé à collaborer, Crowley lui rappelle son serment de loyauté et d'entraide — une affaire aussi importante impose qu'il donne toute l'assistance possible à un frater. Au cours de cette conversation — probablement quand il devient clair que l'investigateur ne peut leur être d'un grand secours — Arthur accuse avec hauteur son hôte de cacher quelque chose et exige plus de détails avec une grossièreté certaine. Crowley fait son possible pour ramener le calme.

L'investigateur ne peut pas tirer grand-chose d'Arthur qui n'est guère bavard sur son frère ou sur ce qui se passe ; il prétend systématiquement ne rien savoir. Si l'investigateur demande où il pourra le joindre, il annonce qu'il vit chez son frère, à l'adresse figurant sur sa carte. Quant à Crowley, il explique, si on l'interroge, qu'il est un ami des Northcote et qu'il a proposé d'accompagner Arthur puisque l'affaire concerne l'Aube.


Arthur et Randolph Northcote.

La rencontre ne peut rien apporter de plus et les deux hommes partent dès qu'ils ont récolté ce qu'ils pouvaient. Arthur craignait que le major n'ait signalé quelque chose à l'investigateur dans une lettre ou à l'occasion d'une rencontre antérieure. Une fois rassuré sur ce point, il s'en va et Crowley le suit.

Se présenter à l'adresse des Northcote n'apporte rien (un appartement sur Camden Road, Primrose Hill) ; Daniels, le domestique des Northcote, est bien présent mais il n'a pas vu son maître ou le frère de celui-ci depuis la matinée précédente. Daniels n'est à leur service que depuis quelques semaines et ne peut en rien éclairer la situation.

Il est possible que les investigateurs classent cette l'affaire avec un haussement d'épaules. Ce n'est pas un problème. La prochaine rencontre ne manquera pas de les pousser à l'action.

Seconde rencontre

Cette nuit, Randolph Northcote arrive à la maison de l'investigateur très en retard pour son rendez-vous. Il est en fait une heure du matin quand il y fait une entrée fracassante. Il tente de s'introduire par une porte latérale laissée déverrouillée ou un soupirail. Si nécessaire, il se contente de défoncer une fenêtre du rez-de-chaussée avec une branche et pénètre bruyamment dans la maison.

Il paraît évident que Randolph Northcote n'est pas au mieux. En fait, il est mort. Arthur lui a tranché la gorge puis l'a ramené à la vie avec le Graal, ce puissant artefact doté des pouvoirs résurrectoires de Sheela-na-gig. Ceux qui revivent par le Graal ne sont plus guère que des cadavres animés, partiellement dotés de conscience et de mémoire. Ils peuvent aussi être complètement sous le contrôle de la personne qui a versé entre leurs lèvres mortes le sang humain ensorcelé par le Graal. (Voir l'encart "Le Graal".) Northcote est de cette manière redevenu fidèle à Arthur. Mais quand ce dernier s'est endormi, il a pu vaincre son contrôle suffisamment longtemps pour s'enfuir (en d'autres termes, il a extrêmement bien réussi son jet de résistance !). Quand il entre dans la maison, sale et débraillé, les vêtements et le visage couverts de sang, Northcote titube, çà et là, à la recherche de l'investigateur. Il possède une force surprenante pour un homme de sa taille, comme s'en rend compte à ses dépens tout domestique qui se met en travers de son chemin. D'une manière ou d'une autre, il va rencontrer le PJ. Sa blessure à la gorge, voyante et hideuse, indique clairement qu'il ne peut pas parler.

Northcote a apporté avec lui une grande sacoche qu'il tend à l'investigateur (ou désigne comme il peut s'il est ligoté ou autre). Elle contient un rouleau de toile, un tableau en fait, et une coupe d'or polie d'une antiquité évidente. C'est le Graal des légendes arthuriennes, en vérité un antique objet du culte de Sheela-na-gig/Shub-Niggurath. (Se référer à l'encart "Le Graal".)

Le tableau, de belle facture, représente une salle de pierre. Les murs s'appuient sur des arcs-boutants massifs

Le Graal

Le Saint Graal de la légende existe mais, comme Arthur, il n'est pas ce que croient les gens. Ce calice d'or est une relique du culte anglais de Sheela-na-gig du 6e siècle mais il pourrait très bien avoir été réalisé longtemps avant cela dans un autre pays. Le Graal soigne 5 points de Vie par demi-litre de sang frais humain bu à cette coupe. L'opération consomme 5 points de Magie de sa réserve et implique une perte de 1/1D4 points de SAN pour la personne soignée (pour chaque demi-litre). La coupe est "rechargée" par l'énergie des rites dédiés à Sheela-na-gig, capturée grâce à un sortilège de "Captage" (voir plus loin). Le Graal contient actuellement 30 points.

L'objet est immunisé contre les armes et dégâts normaux. Si le Gardien l'accepte, les sorts et armes magiques peuvent endommager, voire détruire, cet artefact (10 points de Vie). De même, les investigateurs peuvent toujours le jeter dans la Tamise ou l'envoyer à Katmandou si cela leur chante. S'ils prennent ce genre de mesure, le Gardien doit décider du résultat. Le scénario ne demande jamais que les investigateurs soient en possession du Graal et ils ne sont donc pas pénalisés s'ils s'en débarrassent. Mais vous pouvez aussi juger préférable, d'un point de vue dramatique ou narratif, de faire mystérieusement réapparaître le Graal, certainement dans les mains de Marilyn Constantine ou d'Arthur.

Il importe peu pour ce scénario que cette coupe soit ou non celle qui a reçu les lèvres du Christ lors de la Cène — le Gardien peut décider lui-même de la chose.

Esclave du Graal : Le sang versé du Graal dans la bouche d'un cadavre peut ramener celui-ci à la vie. Le bénéficiaire d'une telle opération est très diminué : INT, DEX, ÉDU et POU sont réduits de moitié (et les jets d'Idée, Connaissance et Chance en conséquence). Toutes les compétences sont de même réduites de moitié et l'ex-mort subit une perte de 1D6/1D20 points de Santé Mentale. Si l'on excepte ces handicaps, la personne est bel et bien vivante, pleinement consciente et maîtresse de ses souvenirs. Si elle meurt pour être à nouveau ressuscitée, elle subit une nouvelle réduction de ses caractéristiques et compétences. Si cela se répète, le malheureux zombie devient un véritable légume.

Celui qui utilise le Graal pour ramener un cadavre à la vie dispose d'une sinistre option : s'il le décide, il peut mentalement contrôler l'individu ressuscité. Ce contrôle n'est pas aussi absolu que dans le cas d'un zombie traditionnel (cf. les règles de l'AdC). Le contrôle doit être exercé consciemment. Tant que le maître est éveillé et lucide, l'esclave s'applique à exécuter le dernier ordre reçu ou, si aucun ordre ne s'applique, attend simplement d'autres instructions. Mais quand le maître est endormi ou inconscient, l'esclave a droit à un jet de résistance qui oppose son POU à celui de son maître. En cas de réussite, il peut agir librement jusqu'à ce que le maître se réveille et lui donne un ordre ; celui-ci prend automatiquement le pas sur la volonté propre de l'esclave.

suite page suivante

et un homme, grand et solide, se tient au premier plan devant un piédestal de pierre. L'homme est sans aucun doute possible cet Arthur Northcote que l'investigateur a rencontré quelques heures plus tôt en costume contemporain. Le piédestal est un cylindre bas et approximatif sur lequel est gravé un hideux bas-relief : la représentation traditionnelle de Sheela-na-gig. Celle-ci est, comme souvent, une silhouette squelettique femelle qui tient ouverte avec ses mains la vulve distendue qui lui pend entre les jambes. L'investigateur (ou quiconque voit par la suite le tableau) reconnaît la représentation sur un jet d'Occultisme ou de Connaissance à la moitié (le plus élevé des deux). Ceux qui réussissent reçoivent l'Aide de Jeu n° 5, "Ce que vous savez sur Sheela-na-gig,", page 134, qui résume l'état de leur connaissance sur ces étranges bas-reliefs.

Le tableau est signé "Melinda Pryce". À l'arrière, un coin porte la mention "Le Roi Arthur et sa Reine" inscrite au crayon. Des investigateurs qui rassemblent leurs souvenirs se rappelleront sans doute que Melinda Pryce (artiste peintre de la fin du 16e siècle) était apparentée à la malheureuse famille maudite des Black de Beck Green — voir le scénario "L'Enfer est sans colère". Ils se souviendront peut-être aussi avoir vu d'autres œuvres de sa main — et qu'elle vivait et peignait il y a des centaines d'années de cela.

Comment un tableau qui prétend à tant d'ancienneté pourrait-il représenter un homme rencontré il y a

Melinda Pryce

Melinda Pryce est un peintre de la fin du 16e siècle. Elle était aussi la belle-sœur de Sir Edward Black (la sœur de sa femme). Elle peignait des portraits et des paysages pour son plaisir et celui des amis aristocratiques des Black. À la mort de son mari, Melinda vint s'installer avec les Black à Oakwood Manor. Elle continua, dit-on, de peindre malgré son chagrin. Moins d'un mois après la condamnation de Black Annie au bûcher par Sir Edward Black, Melinda et la majeure partie de la famille Black périssaient dans l'incendie qui devait détruire le manoir. Seules quelques-unes de ses œuvres nous sont parvenues et leur valeur tient plus à leur antiquité qu'à leur facture. Ses tableaux les plus connus appartiennent à une série de paysages peinte dans la région des lacs (S.-O. de l'Angleterre) et à une série arthurienne plus tardive.

Si le maître meurt ou se retrouve inconscient pendant un temps suffisamment long (au gré du Gardien), l'esclave bénéficie d'un dernier jet de résistance contre, cette fois-ci, la moitié du POU de son maître. En cas de réussite, il s'est libéré définitivement du contrôle qui l'asservissait. Dans le cas contraire, il meurt pour de bon, à moins d'être par la suite ramené à la vie d'une manière ou d'une autre. Soulignons que l'utilisateur du Graal contrôle automatiquement le cadavre ressuscité si tel est son choix mais qu'il doit en décider à l'instant de la résurrection. S'il ne choisit pas de contrôler un cadavre, quand il le ramène à la vie, celui-ci n'est plus jamais contrôlable. Dans ce dernier cas, le mort-vivant ne meurt pas à la mort de son créateur.

L'utilisateur du Graal ne peut contrôler qu'un nombre limité de zombies, égal à la moitié de son POU. Si un cadavre ressuscité et contrôlé est tué, il libère une "place" qui va permettre à l'utilisateur du Graal de contrôler un autre esclave, à supposer qu'il ait déjà atteint son nombre maximum. L'utilisateur peut toujours ressusciter des cadavres après avoir atteint ce maximum mais ceux-ci restent incontrôlables.

Captage : Ce sortilège coûte 1 point de SAN et permet au sorcier de capter les points de Magie contenus dans une ligne ley ou une autre source d'énergie magique pour les investir dans ses sortilèges ou travaux magiques. Quand une ligne ley sert de source, le sort ne peut être utilisé qu'en conjonction avec certains événements astronomiques (équinoxes, solstices, éclipses de soleil ou de lune), ce qui diminue fortement son intérêt. Une ligne ley est un flux d'énergie magique lié à la Terre qui contient 1D10 points de Magie à un instant quelconque, ces points doublant ou triplant pendant les événements astronomiques précités. Un nexus ley (le croisement de deux lignes ley ou plus) permet de drainer plusieurs lignes ley à la fois. Il faut vingt-quatre heures pour qu'une ligne ley drainée se recharge. Le Gardien qui le souhaite peut tenir pour accessibles la moitié des points d'une ligne ley à l'occasion de la pleine lune et de la nouvelle lune. Captage n'est pas un sort que l'on peut trouver dans un livre ou autre écrit. Il est généralement transmis oralement ou obtenu auprès d'esprits ou autres entités surnaturelles.

Dans ce scénario, Arthur et Marilyn Constantine utilisent ce sortilège pour canaliser dans le Graal l'énergie générée par les rites dédiés à Sheela-na-gig, et lui donnent ainsi le pouvoir nécessaire pour alimenter ses capacités magiques. Dans ce cas, le sort n'est pas soumis à d'autres limitations que la fréquence des rites à Sheela-na-gig. De tels rituels ont généralement lieu tous les mois et génèrent 1D6+3 points de Magie utilisables et canalisables. Aucune forme écrite de ce sort n'est prévue par le scénario, mais il est concevable que Marilyn Constantine accepte de l'enseigner aux investigateurs.

Les lignes ley ne sont pas communément connues ou reconnues pendant l'ère victorienne, ou tout au moins pas sous ce nom. (Le terme "ley" est introduit dans les années 20 par un archéologue amateur excentrique du nom d'Alfred Watkins dans son livre *The Old Straight Track* : c'est aussi lui qui va introduire le concept de ces lignes d'énergie identifiables dans la culture populaire.) Il est peu probable que les investigateurs aient une connaissance véritablement utilisable de ces choses, en dépit de leur appartenance à l'Aube Dorée. Toutefois, en poursuivant leur recherche sur le Graal et sur ses pouvoirs après ce scénario, ils apprendront peut-être l'existence de ces lignes ley — certainement désignées comme des "lignes d'énergie tellurique" — et leur usage.

quelques heures à peine par l'investigateur ? La chose est troublante et une analyse montre à priori qu'il ne s'agit pas d'un faux ; la peinture est bien authentique. De plus, les investigateurs qui ont visité la chapelle St. Michael au cœur d'Oak Wood se souviennent peut-être d'une représentation de Sheela-na-gig sculptée au-dessus de la porte.

Northcote représente une autre énigme. À la lumière, l'horrible blessure qui déchire son cou apparaît clairement. Le cœur ne bat pas ; établir que l'homme est tout à fait mort et néanmoins actif provoque une perte de SAN de 1/1D8 points. N'hésitez pas à faire temporairement perdre la raison à un domestique (s'il y en a de présent) afin de mettre un peu d'animation, quitte à voir accourir les voisins.

Interroger l'homme mort est parfaitement inutile. Northcote possède encore une certaine conscience de lui-même, mais il n'est plus du tout capable de communiquer ; le choc a été trop grand. Il se contente de fixer le décor autour de lui dans une transe proche de la catatonie. Pourtant, quand on commence à l'interroger, quelque chose se passe. Arthur, troublé par les impressions mentales envoyées par son esclave mort-vivant, se réveille. Quand il se rend compte que Northcote s'est enfui, il en reprend le contrôle. Randolph plonge soudainement ses pouces dans ses yeux et s'aveugle lui-même ; les témoins perdent 1/1D3 points de Santé Mentale. (Si l'investigateur avait ligoté le malheureux zombie, Northcote brise ses liens ou s'arrache les yeux dès que ses mains sont libérées.) Il commence alors à se mordre sauvagement les doigts. (Encore une perte de 1/1D3 points de SAN.) Arthur veut s'assurer que son "frère" ne pourra rien transmettre par écrit (sa gorge tranchée ne lui permet pas de parler). Puis il lui donne l'ordre de se détendre et de n'être apparemment rien d'autre qu'un cadavre.

D'une manière ou d'une autre, la police découvre un Randolph aussi immobile qu'un mort. Les constables (agents de police) ne doivent pas avoir l'occasion de le voir en action. Si Randolph n'a pu s'occuper de ses yeux et doigts avant, il le fait une fois enfermé à l'abri des regards dans la morgue ("Horreur ! Un maniaque a profané ce cadavre !"). C'est au Gardien de décider s'il essaie encore de s'échapper la prochaine fois qu'Arthur s'endort (le jet de résistance décrit dans l'encart sur "Le Graal" peut être fait ou oublié). Mais il est probablement plus simple de le laisser se comporter en cadavre respectable maintenant que les autorités sont concernées.

Aide de Jeu n° 5 : Ce que vous savez sur Sheela-na-gig



Ces étranges bas-reliefs, désignés par l'appellation générale de "Sheela-na-gig", se rencontrent dans toute l'Angleterre. Ils sont généralement sculptés sur de grosses pierres insérées dans les murs d'un bâtiment et apparaissent le plus souvent au-dessus des portes. Le folklore prête aux "Sheelas" la capacité de porter bonheur et de chasser les esprits malins, d'où leur position au-dessus des portes (qui empêche les esprits d'entrer). Les styles sont variables, mais le sujet reste toujours le même : une femme accroupie, généralement très maigre et avec souvent les côtes d'un squelette, tient ouverte de ses mains la vulve grotesque et distendue qui pend entre ses jambes. Habituellement, les Sheelas ont une grosse tête ronde avec des yeux énormes ; et une expression déplaisante se lit bien souvent sur leur visage. Toutes sont extrêmement stylisées, parfois jusqu'à l'abstraction quasi totale.

La plupart des Sheelas qui existent encore datent du Moyen Âge mais leurs origines sont inconnues. Elles sont probablement liées à une quelconque divinité ou esprit femelle de la fertilité. Elles ont plus ou moins été adoptées par les églises de Grande-Bretagne du Moyen Âge, en dépit de leur origine certainement païenne puisqu'elles ne ressemblent à rien que l'on puisse trouver dans la mythologie chrétienne. Récemment, la moralité victorienne a conduit des gens à les détruire un peu partout au grand dam des antiquaires, historiens et autres amoureux du folklore. Dans la tradition celtique, le terme "Sheelas" désigne dans certains endroits des prostituées et dans d'autres des sages-femmes. Un autre élément du folklore celte suggère que le vagin d'une femme recèle un grand pouvoir surnaturel et qu'une femme peut chasser le démon en exposant son sexe à la bête. Parfois aussi, on considère que toucher la vulve de Sheela en passant sous la porte qu'elle domine est source de bonne fortune.

Réactions de la police

L'investigateur qui a reçu la visite nocturne de Randolph Northcote est bien embarrassé avec la présence d'un cadavre dans sa maison. À moins qu'il ne soit paranoïaque (et/ou expérimenté !), il appelle la police. L'histoire qu'il va présenter doit être soigneusement considérée. La police constate qu'un citoyen est en possession du cadavre d'un homme mort depuis une bonne journée. Elle ne peut pas croire que cet homme vient de s'introduire dans la maison — il est visiblement mort depuis trop longtemps — mais le témoignage en ce sens d'éventuels domestiques est bien troublant. Des soupçons vont probablement se poser sur l'investigateur, qui pourra certainement appeler le reste du groupe le lendemain matin.

Au pire, la police le croit impliqué d'une manière ou d'une autre dans le meurtre et lui enjoint de ne pas quitter Londres. À moins d'action incroyablement stupide, il n'y a pas arrestation. Cela n'empêche pas l'interrogatoire de se prolonger jusqu'au petit matin. Essayer de compromettre Arthur Northcote n'est pas une mauvaise idée, mais la police n'arrivera pas à le retrouver. Les policiers interrogent Crowley si sa visite est mentionnée ; il leur dira le peu qu'il sait — sans toutefois évoquer l'Aube Dorée — et ne sera pas considéré comme suspect.

Le meilleur scénario est sans doute de mettre en scène une personne inconnue qui pénètre dans la maison, y dépose le cadavre et s'enfuit. C'est une histoire qui peut paraître étrange, mais les policiers en connaissent de plus curieuses encore. Si l'investigateur vit près d'un cimetière, peut-être a-t-il eu affaire à un groupe de résurrectionnistes ?

Gardez à l'esprit que ceci n'est valable que si l'investigateur est raisonnablement aisé et membre de la classe supérieure. S'il appartient à la classe laborieuse, la police l'arrête pour meurtre et se montre beaucoup moins circonspecte ou polie. Dans ce cas, c'est de sa prison qu'il fait appel au groupe pour qu'il vienne le blanchir.

Les plans d'Arthur

Nous sommes maintenant au matin du mardi 18 avril. Demain, Arthur doit partir à Beck Green pour régénérer ses énergies en passant trois jours couché dans la crypte de la chapelle St. Michael. Avant cela, il veut en savoir plus sur l'investigateur ou ses associés, et souhaite récupérer le Graal si possible. Une fois qu'il sait à qui il a affaire (il connaît déjà les noms de ceux qui ont rendu visite à Northcote à Beck Green), il s'attelle à un travail qui permettra à des Parasites Astraux de harceler les personnages, et peut-être même de les tuer. Cet ouvrage magique passe par

le meurtre de plusieurs prostituées de Whitechapel et ce seul fait place les investigateurs en grand danger. Arthur espère à raison que cela va déclencher une vague d'hystérie anti-Jack l'Éventreur qui jettera la police aux basques des investigateurs et limitera donc leurs possibilités d'action — tout en les exposant, ainsi que l'Aube Dorée, au scandale.

Le dimanche, Arthur dirige l'attaque contre la messe de Pâques de St. Paul. Il a déjà donné ses ordres à ses esclaves morts-vivants de St. Paul et ils y obéiront même s'il n'est pas présent (sauf s'il meurt).

Avant la fin de la semaine, les investigateurs vont apprendre une partie de l'histoire d'Arthur et Northcote, se rendre au Couvent et rencontrer le jeune Crowley qui sait que quelque chose d'important se trame et prétend en savoir bien plus qu'en réalité. Il y aura probablement une bataille avec les morts dans la crypte de St. Paul et un combat va sans doute les opposer à Arthur dans le bois hanté d'Oak Wood. Si les investigateurs ne se montrent pas vifs et décidés, ils s'exposent à une rencontre finale — terriblement explosive — à St. Paul le dimanche de Pâques.

L'enquête commence

Le matin qui suit l'intrusion de Northcote, l'investigateur et ses associés se réunissent et discutent de la situation. Certains soupçonnent peut-être un retour de Black Annie puisqu'ils ont rencontré Northcote dans le cadre de l'enquête à Beck Green. Le tableau de Melinda Pryce (ce n'est pas vital, mais espérons que l'investigateur ne l'a pas remis à la police) est un indice bien étrange pour ceux qui se rappellent qu'une des œuvres de Pryce les a précédemment guidés vers la chapelle St. Michael d'Oak Wood pendant l'enquête sur Black Annie.

Si les investigateurs commencent à discuter du travail de Pryce, ils se souviennent, sur une réussite d'Idée, de la fresque découverte dans les ruines du vieux manoir de la famille Black (à supposer qu'ils y soient allés et l'aient vue). Elle est reproduite sur la couverture de ce livre. La partie qui représente un homme mort que l'on ramène à la vie, en lui faisant boire du sang dans une coupe d'or, devrait sérieusement alerter les personnages pas trop idiots. Le calice qu'ils détiennent est-il le Graal représenté sur la fresque ? A-t-il ramené Northcote à la vie ? Si les investigateurs poussent jusque-là leurs suppositions, ils sont sur la bonne piste.

Des recherches sur l'étrange bas-relief (de Sheela-na-gig) ne prennent que peu de temps (un investigateur connaît peut-être sa signification : une réussite d'Occultisme ou de Connaissance à la moitié apporte l'Aide de Jeu n° 5, page précédente) ; fouiner au British Museum demande le reste de la journée (4-6 heures) et un jet de Bibliothèque réussi ; contacter un antiquaire ou un spécialiste de l'histoire celte produit le même résultat en deux fois moins de temps. Quelle que soit la méthode, l'Aide de Jeu n° 5 résume les résultats obtenus.

Un examen du Graal ne donne pas grand-chose. Un investigateur (ou un érudit consulté à ce sujet) qui réussit un jet d'Histoire ou d'Archéologie note simplement que le calice a probablement plus de mille ans et qu'il est peut-être d'origine britanno-romaine. Vision Spirite, le sortilège de l'Ordre Intérieur, n'apporte rien de plus ; le Graal n'est associé à aucune résonance ou aura particulière. Comme indiqué dans l'encart qui traite de cet artefact, il faut y boire du sang humain pour qu'il ait des effets particuliers ; à moins que les investigateurs ne jouent avec cette possibilité, le Graal ne présente aucune caractéristique spéciale.

S'intéresser aux frères Northcote n'est pas si facile. La résidence principale de Randolph se trouve bien à Beck Green, mais il possède aussi un appartement à Londres. Son domestique, Daniels, peut apprendre aux investigateurs (et à la police) que Randolph et son frère recevaient rarement et passaient le plus clair de leur temps à lire et discuter. Daniels (qui n'a été engagé que quatre mois plus tôt) ne connaît pas très bien les deux hommes ; il n'est jamais allé à la maison de Beck Green bien qu'il en connaisse l'existence. Une recherche de documents administratifs ne permet pas d'établir l'existence d'Arthur Northcote. Si on découvre et interroge des parents de Randolph, ceux-ci affirment qu'il n'a jamais eu de frère. Impossible, aussi, de trouver la trace d'un domestique au service des Northcote avant Daniels même s'il est évident qu'ils ont dû en avoir un. Des PJ particulièrement persistants peuvent être autorisés à dénicher un tel personnage, mais celui-ci ne fournira que les renseignements mineurs qui vous sembleront appropriés, sans réel intérêt.

Daniels fournit cependant une piste : il pense qu'Arthur se préparait à partir en voyage puisqu'il avait demandé un sac de voyage l'après-midi précédent la mort de Randolph Northcote. Il ignore où Arthur voulait aller. En fait, ce dernier abandonnait complètement l'appartement sachant qu'il allait assassiner son "frère" avant la fin de la journée. Interrogé tout de même à ce sujet, Daniels précise que les frères Northcote voyageaient fréquemment dans toute la Grande-Bretagne et sur le continent. Le seul endroit où ils retournaient régulièrement était Hunting Lodge à Beck Green, la résidence principale de Randolph. C'est là que ce dernier conservait l'essentiel de ses affaires (à ce qu'a pu comprendre Daniels).

L'appartement des Northcote

Il est peu probable que les investigateurs soient autorisés à fouiller l'appartement des Northcote. Normalement, Daniels n'accorde ce droit qu'à la police et celle-ci est peu encline à voir une bande de fouineurs folâtrer dans la maison d'une victime assassinée. Mais Daniels, qui n'a pas été très longtemps au service des Northcote, n'est pas le plus honnête des serviteurs : il accepte de se laisser corrompre (1£ suffira). Des investigateurs peuvent vouloir s'introduire dans l'appartement par d'autres moyens. Quel que soit celui qu'ils choisissent, ils vont être surpris de ce qu'ils y découvrent.

C'est un appartement de sept pièces : un salon, une cuisine, une salle à manger, deux chambres, une salle de bain et un bureau. Daniels arrive chaque jour à 7 h et

(hors courses à l'extérieur) y reste jusqu'à 19 h. La plupart des pièces sont très banales. Le carnet de rendez-vous (mentionné par Arthur) a disparu. Le bureau est plongé dans un grand désordre de livres et de papiers. Les étagères sont à moitié vides et les livres manquants empilés sur le sol, une table ou ailleurs. Quelqu'un qui prend quelques minutes pour en étudier les titres s'aperçoit qu'ils ne constituent pas ce qu'on pourrait appeler la bibliothèque de "Monsieur tout le monde". Il s'agit de précis de grammaire anglaise et autres ouvrages d'enseignement de la langue, de manuels d'histoire du monde, d'histoire de la Grande-Bretagne, de science et technologie modernes, et enfin de divers traités classiques d'occultisme sans rapport avec le Mythe (dont plusieurs mémoires de l'Aube Dorée, datant de plus de six ans). Tous sont très usagés, voire altérés : certaines pages ont été arrachées et épinglées aux murs ; nombre d'entre eux sont annotés d'une main hésitante, d'autres enfin ont été déchirés, cassés et plus généralement maltraités. Curieusement, un tableau noir est attaché à un mur ; il a été effacé et rien ne peut être déchiffré dans les traces de craie qui couvrent encore sa surface. Les annotations sont directement en rapport avec les textes et ne permettent aucune déduction.

La chambre d'Arthur Northcote est très mal tenue pour ne pas dire plus ; Daniels n'était autorisé à y entrer que pour changer les draps. Des piles et des piles de magazines et de journaux s'entassent sur le sol. Un coup d'œil rapide montre que la plupart datent de ces derniers mois. Sur la table de nuit trône une populaire histoire de la Cathédrale St. Paul.

La chambre de Randolph Northcote ne révèle aucun indice : elle a été fouillée de fond en comble. Arthur l'a passée au peigne fin pour en retirer tout document compromettant (y compris le carnet de rendez-vous de Northcote, son journal et des lettres se rapportant aux efforts des deux hommes). Tous ces documents ont été détruits. Si les investigateurs sont en position d'interroger Daniels à ce sujet, il affirme que la chambre de Northcote était toujours parfaitement en ordre et que quelqu'un a visiblement fouillé dans les affaires du défunt major.

Une visite chez Crowley

Les investigateurs vont certainement se rendre chez le jeune Aleister Crowley pour lui poser quelques questions sur ses liens avec les Northcote. Aleister habite au 67 Crescent Street, un appartement qu'il partage avec un autre membre de l'Aube, Alan Bennett. Tous deux sont présents quand les investigateurs arrivent, mais Bennett s'excuse et ne participe pas à la conversation. Il ne sait de toute façon rien de l'affaire.

Le jeune Crowley est un garçon rusé et cachottier, toujours intéressé à trouver quelqu'un ayant une réelle connaissance du surnaturel et de l'occulte. Son comportement va dépendre de la réputation des investigateurs à l'intérieur de l'Aube. Si ceux-ci sont des alliés connus de Yeats, il adopte probablement un ton légèrement méprisant et n'hésite pas à faire quelques commentaires sur ce "charlatan de Yeats" ou autres gentillesses du genre (Crowley considérait Yeats comme un rival en magie mais aussi en littérature.) Cependant, si leur connaissance du surnaturel est reconnue, ou tout au moins si elle fait l'objet de rumeurs, Crowley les traite certainement avec déférence et montre le plus grand intérêt pour leurs exploits, quelle que soit leur allégeance.

Politique mise à part, Crowley n'a pas de raison de se montrer évasif à propos des Northcote. Il a connu Randolph et Arthur Northcote par "une amie commune" (Marilyn Constantine) qu'il ne nomme pas — tout d'abord. Il pense que les deux frères sont en quête de savoir occulte et que, dans ce domaine, Arthur est très supérieur à son aîné. Il ne s'est guère intéressé à Randolph qu'il prend pour un vieux fouineur mais il soupçonne Arthur d'être un magicien d'un pouvoir considérable.

Crowley a déjà appris la mort de Northcote si l'investigateur a donné son nom à la police (qui l'a alors interrogé). Sinon, la nouvelle le surprend et l'intrigue. Il peut seulement expliquer qu'Arthur lui a rendu visite et lui a demandé de l'accompagner chez l'investigateur parce que son frère avait disparu et qu'il soupçonnait quelque intrigue magique. Crowley annonce sans ambages qu'Arthur l'a emmené avec lui dans l'espoir que son appartenance à l'Aube rendrait l'investigateur plus bavard. S'il a été interrogé par la police, il précise qu'il n'a pas parlé de l'Ordre et que eux-mêmes ont tout intérêt à en faire autant s'ils ne veulent pas être soupçonnés de quelque malfaisance occulte.

Crowley n'est intéressé que par une chose : le savoir. Il cherche à apprendre tout ce qui concerne la mort de Randolph et plus particulièrement quels liens unissaient les investigateurs aux frères Northcote. À cette fin, il est prêt à marchander les renseignements qu'il a jusqu'ici gardés pour lui : l'existence du Couvent, de Marilyn Constantine, et les visites fréquentes des frères dans cet établissement.

Il n'a guère de détails à offrir. Il a connu les Northcote par l'intermédiaire d'une femme appelée Marilyn Constantine ; celle-ci dirige une maison de passe de Soho et se trouve être une occultiste fort capable. Il laisse entendre que son enseignement magique n'est pas très respectable ; il sait que l'Aube Dorée est hostile à la magie sexuelle et se plaît à insinuer qu'il s'est pourtant livré à de telles pratiques. Il indique qu'il s'est fréquemment rendu au Couvent pour recevoir l'enseignement de Marilyn Constantine et que c'est là qu'il a rencontré les Northcote. Arthur, précise-t-il, y est bien plus souvent que Randolph ; en fait, le cadet y dispose de son propre appartement. Crowley croit qu'Arthur s'est abondamment impliqué dans divers rituels magiques, mais il ignore lesquels et à quelles fins.

C'est à peu près tout ce qu'il a à dire. Il peut indiquer l'adresse du Couvent mais pas les emmener là-bas ; il a déjà engagé sa soirée. Sans avoir grand-chose à leur apprendre, il insiste pour en savoir autant que possible, promettant de fournir plus d'informations dans quelques jours. Il ne tiendra pas cette promesse puisqu'il n'arrivera ni à faire bavarder Marilyn Constantine ni à retrouver

Arthur. Cela ne l'empêchera toutefois pas d'essayer d'obtenir d'autres renseignements de l'équipe.

Voilà qui devrait plus ou moins conclure le rôle de Crowley dans ce scénario. Le Gardien ne doit pas hésiter, quand le rythme se ralentit, à harceler les investigateurs avec un Crowley toujours assoiffé de nouvelles informations et toujours prêt à promettre des renseignements qui n'arrivent jamais. Crowley paraît toujours en savoir plus long qu'il ne le dit, mais ce n'est que comédie ; à cette époque de sa vie, il sait escroquer avec brio la moindre miette de savoir occulte. Il peut constituer une admirable fausse piste pour les joueurs qui décideront que le célèbre (de nos jours) Crowley est nécessairement plus impliqué qu'il n'y paraît. C'est exactement ce qu'il recherche et il fera tout pour les y encourager.

Par contre, le Gardien ne doit pas permettre que Crowley travaille en permanence avec les investigateurs. Si l'équipe doit se l'adjoindre, il faut particulièrement veiller à ce qu'il ne participe pas à la visite des cryptes de St. Paul ou de la chapelle d'Oak Wood. L'inclure dans une scène où il peut être tué n'est guère judicieux, tant du point de vue historique que narratif. Utilisez-le comme un personnage mineur destiné à pimenter l'ambiance et le jeu de rôle mais, surtout pas, comme le Watson de vos Holmes — ou vice versa.

Une visite au Couvent — Mardi

Comme il est précisé plus haut et détaillé dans une section suivante, Arthur commet plusieurs meurtres dans la nuit du mardi afin d'invoquer des Parasites Astraux (il les appelle d'un autre nom) contre les investigateurs. En apprenant ces assassinats, Marilyn Constantine change dramatiquement d'attitude à son égard ; le jour choisi par les investigateurs pour la rencontrer est donc très important. Les deux sections suivantes, "Horribles crimes" et "Le retour de l'Éventreur", décrivent les meurtres et leurs conséquences ; puis, "Une visite au Couvent — Mercredi" explique comment Marilyn Constantine réagit à la nouvelle de ces crimes. Voici comment elle se comporte envers les investigateurs s'ils viennent la voir avant les meurtres.

Les investigateurs devront préciser au portier qui les accueille, le mardi, leur intention de parler avec Marilyn Constantine. Après une ou deux minutes, ils sont introduits dans le salon où celle-ci, qui ignore tout d'eux, les salue et leur demande le but de leur visite.

À ce point de l'histoire, Marilyn Constantine reste très discrète et même secrète. Elle dénie d'abord toute connaissance des frères Northcote et prétend ne rien savoir des incidents qui préoccupent les investigateurs. Elle comprend rapidement que ses visiteurs sont intéressés par l'occultisme et ses pouvoirs. Elle devine éventuellement (à vous d'en décider) qu'ils appartiennent à l'Aube Dorée en se référant à ce que Randolph Northcote lui a dit de l'Ordre et ce qu'elle en sait par ailleurs (beaucoup de choses, même si elle n'en est pas membre). Si vous le désirez vous pouvez autoriser des jets de dés d'un type ou d'un autre qui révéleront qu'elle ment. Accusée de cacher la vérité, elle annonce simplement qu'elle ne manque pas de clients et de relations clandestines et qu'elle ne donne aucune information à leur sujet. Voilà qui sera sans doute considéré comme un aveu tacite de ses relations avec les Northcote.

Si les investigateurs annoncent que Randolph est mort et qu'ils croient Arthur coupable du meurtre, son attitude change passablement. Son décès n'est pas vraiment une surprise car Randolph Northcote lui avait confié ses inquiétudes et avait essayé (en vain) de s'en faire une alliée contre les projets d'Arthur concernant St. Paul. Elle sait Arthur dénué de tout scrupule et la nouvelle du meurtre de Randolph ne l'étonne guère. Mais elle ne lui plaît pas pour autant : Arthur pourrait vouloir s'en prendre à elle, car ce complot l'a rendu méfiant et paranoïaque. Dans ces conditions, elle avoue volontiers que les Northcote fréquentent assez assidûment son établissement. Elle précise qu'ils sont beaucoup plus des relations que des clients et qu'ils partagent son intérêt pour l'ésotérisme. Elle n'a pas vu Arthur depuis dimanche après-midi, quand il est venu prendre quelques affaires avant de repartir. Elle nie qu'il dispose d'un logement dans son établissement même s'il est un habitué de la maison.

Dans ces mêmes conditions, elle demande soudain aux investigateurs s'ils appartiennent à l'Aube. Elle ajoute que Randolph lui avait dit qu'il se préparait à contacter des membres de l'Ordre (auquel il a lui-même appartenu il y a quelques années) pour une affaire qu'il n'a pas précisée. Elle ne dira rien des mystérieux projets d'Arthur pour St. Paul.

Interrogée sur Sheela-na-gig, Marilyn Constantine se détend un peu et profite de l'occasion pour étaler ses connaissances supérieures. Elle apporte aux investigateurs toutes les informations de l'Aide de Jeu n° 5 et ajoute que certains perpétuent le culte, même à notre époque si éclairée. Elle admet en faire partie. Elle précise aussi qu'Arthur et Randolph étaient tous deux informés sur ce sujet et s'intéressaient à tout ce qui concernait Sheela-na-gig.

Pour le reste, il vous revient de décider de la suite de la rencontre. À ce point de l'histoire, Marilyn Constantine n'est pas prête à trahir complètement Arthur. Elle n'accepte pas de dévoiler ses plans actuels ou futurs, mais admet qu'il s'agit d'un homme dangereux et sans scrupule. Ces limites posées, elle répond de son mieux aux questions. De son point de vue, placer quelques obstacles sur la route d'Arthur (à savoir, les investigateurs) n'est que justice, compte tenu du meurtre de son "frère" et de son dangereux complot actuel. Elle refuse de parler à la police et nie tout si les investigateurs lui amènent ses représentants au Couvent. Ses relations dans la hiérarchie supérieure de la police sont suffisantes — et son établissement suffisamment chic et respectable — pour que les investigateurs ne soient pas en mesure d'obtenir une descente de police. À moins (si le Gardien le décide) que leurs contacts ne soient encore mieux placés ou que les personnages ne réussissent à rassembler un faisceau de

Le Couvent

Le Couvent se trouve à Soho, dans le "quartier étranger", une zone habitée par nombre d'immigrés et leurs familles, mais accueillant aussi quantité de théâtres et autres salles de spectacle. Londres compte des milliers de bordels et le Couvent est un des plus réputés. Il occupe un gros bâtiment de brique, sans fenêtre, construit sur trois niveaux avec une entrée principale et une entrée latérale ne servant que pour les livraisons et les départs précipités. Initialement véritable couvent, le bâtiment est devenu la propriété d'un particulier à la fin du 17e siècle. Marilyn Constantine l'a acheté en 1887 pour en faire une maison close. Un petit bas-relief de Sheela-na-gig au-dessus de la porte date de sa construction.

Tout le monde est le bienvenu au Couvent, à l'exception des enfants et des indésirables patents. Les clients sont accueillis de 18 h à 4 h, chaque nuit de la semaine, mais les investigateurs peuvent rendre visite à Marilyn Constantine (pour discuter seulement) dans l'après-midi s'ils le décident. Aucune introduction ou mot de passe n'est nécessaire, mais il faut payer 10 shillings (une demi-livre) pour une entrée, donnant droit à un cigare et à une boisson au choix du client. Les boissons et nourritures consommées en sus coûtent le prix habituel et la récompense de la dame élue est plus ou moins laissée à l'appréciation du client ; le minimum est de quelques shillings, les extravagants donnent dix shillings à leur compagne d'une nuit, voire une livre. Un gentleman (si l'on ose dire) qui choisit de boire ou de dîner avec sa chère et tendre, devra bien sûr régler toute la note à plein tarif. Une soirée un peu longue au Couvent peut coûter à un généreux admirateur jusqu'à deux livres, voire quatre livres ; un radin peut s'en sortir avec une livre, entrée comprise. Les prix sont un peu élevés (l'entrée en particulier) mais Marilyn Constantine sélectionne ainsi sa clientèle ; qui peut se permettre de lâcher 10s rien que pour franchir la porte du Couvent a probablement les moyens de dépenser beaucoup plus à l'intérieur. Des arrangements spéciaux (abonnement ou autre) sont parfois accordés à quelques riches habitués, qui ont une certaine influence et des relations privilégiées avec la police. Grâce à ce type de clientèle et à sa politique de discrétion, le Couvent n'a jamais subi de descente de police et s'est toujours tenu hors du collimateur de Scotland Yard.

L'intérieur

L'intérieur du Couvent est assez élégant et contraste avec le morne extérieur. Le bâtiment n'étant percé d'aucune fenêtre (une bizarrerie à laquelle tenait beaucoup l'excentrique fondateur du couvent originel), des lampes à huile brûlent à l'intérieur nuit et jour. De nombreuses chandelles décorent aussi les murs, placées dans des niches et toujours accompagnées d'allumettes. L'établissement est mieux ventilé qu'il n'y paraît, grâce à de multiples cheminées et bouches d'aération, mais il n'en demeure pas moins un endroit plutôt enfumé. De l'encens brûle en permanence et imprègne l'ensemble d'une odeur douceâtre et entêtante.

L'entrée principale ouvre, au rez-de-chaussée, sur un petit accueil avec vestiaire puis (une fois passé le portier) sur le salon. Le salon, qui contient aussi le bar, est desservi par une cuisine où l'on peut préparer en-cas et repas. Plusieurs tables permettant de dîner, boire et parler sont complétées de sièges, poufs et divans plus confortables. Quatre cabinets privés sont destinés aux rencontres et rendez-vous antichambres de ceux qui préfèrent ne pas être vus — pas même de leurs confrères en débauche. Les appartements de Marilyn Constantine occupent le reste du rez-de-chaussée.

Aux premier et second étages se trouvent les chambres. Elles ne servent pas seulement aux rencontres intimes ; chacune est aussi le logis de la femme qui y travaille et s'additionne donc d'une pièce destinée aux effets personnels, loisirs, etc. Les domestiques (qui vivent au premier) peuvent être appelés d'un coup de sonnette depuis n'importe quelle chambre pour venir prendre un vase de nuit, aller chercher à boire ou à manger, etc.

Une salle à manger, assez vaste, complète le second étage. Marilyn Constantine l'utilise chaque semaine (le dimanche matin) pour servir un brunch à toutes ses employées ; elle y donne parfois de grands dîners pour ses meilleurs clients.

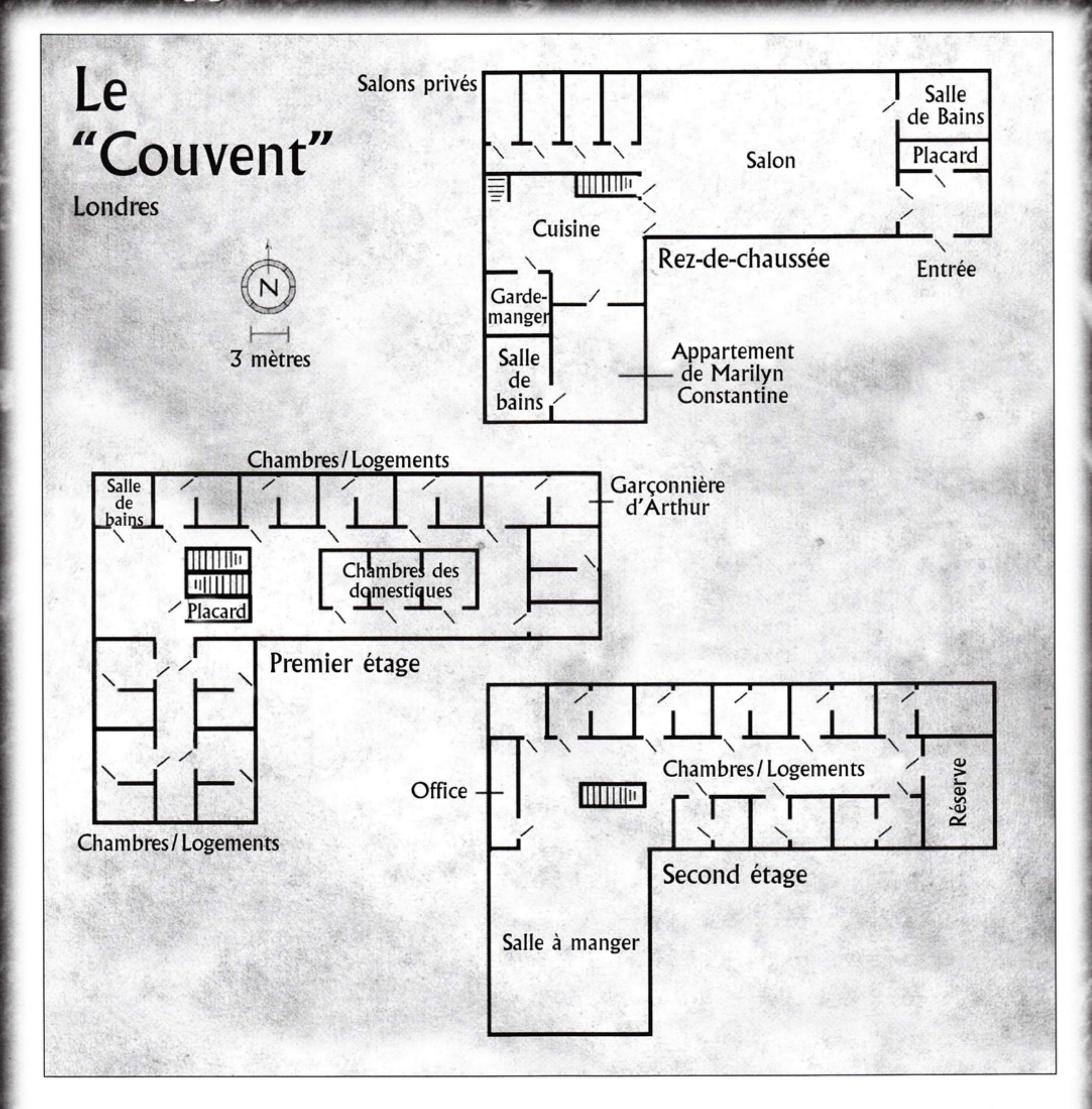
La cave sert au stockage des légumes secs, du linge, de bons vins, etc. À cette aire de rangement s'ajoute une partie secrète dissimulée par des caisses faciles à déplacer : un petit temple dédié à Sheela-na-gig contenant un gros bas-relief de Sheela et des objets cérémoniels. Le Graal est conservé ici quand il n'est pas utilisé par Arthur — actuellement, le calice ne s'y trouve pas, puisque (certainement) les investigateurs le détiennent.

Les trois étages sont décorés des velours rouges frangés d'or habituellement associés aux maisons de mauvaise réputation. Les murs et planchers de pierre sont couverts de tentures et tapis, assurant une protection contre le froid et l'humidité. Dans la cuisine, dans le salon du rez-de-chaussée et à chaque extrémité des grands passages qui courent le long du premier et du second étage, des cheminées procurent le chauffage nécessaire. Chaque chambre est aussi équipée d'un petit fourneau ; des conduits métalliques entraînent la fumée vers le toit.

présomptions ou de preuves justifiant une décision aussi brutale.

Une fois que les investigateurs ont obtenu tous les renseignements que Marilyn Constantine est prête à leur donner, elle met fin à l'entretien en indiquant que d'autres affaires l'attendent. Elle les invite à revenir lui rendre visite si le besoin s'en fait sentir et leur souhaite bonne chance. Elle les raccompagne alors à la porte.

Si les investigateurs n'apprennent l'existence du Couvent ou ne décident de s'y rendre que le samedi, la rencontre ci-dessus peut très bien ne pas avoir lieu. Elle n'est absolument pas vitale.



Horribles crimes

Dans la nuit de mardi, alors que les investigateurs s'occupent comme ils l'entendent, Arthur poursuit ses propres plans : interdire aux personnages l'accès à la vérité toute proche et les empêcher d'interférer avec son grand projet. À cette fin, il pratique un rituel plutôt hideux dans les rues de Whitechapel.

Ce rituel, une version sanglante du sortilège Invoquer/Contrôler un Parasite Astral, exige un sacrifice humain pour chaque parasite invoqué et contrôlé. Arthur le connaît sous le nom de "Appel du Sang" et croit à tort que les parasites astraux sont des serviteurs de Sheela-na-gig. Tard dans la nuit, il se rend à Whitechapel pour tuer autant de prostituées que d'investigateurs dont il connaît le nom. Chaque proie est attirée dans un recoin isolé, puis éventrée aussitôt avec une dague acérée. Pendant que sa victime agonise, Arthur lui fourre dans la bouche un bout de papier portant le nom d'un des investigateurs, tout en psalmodiant un hommage à Sheela-na-gig. Cela ne prend chaque fois que quelques instants et permet à la police et à un parasite astral de se lancer aussitôt aux basques de la personne nommée sur le papier. Puis Arthur se déplace de quelques rues et cherche une autre victime à sacrifier. Une fois le nombre requis atteint, il retourne au Couvent.

(Là, une surprise l'attend. Comme l'explique "Une visite au Couvent — Mercredi", Marilyn Constantine est informée de ses meurtres et n'est pas contente. Elle le somme de quitter sa maison et de n'y jamais revenir. Une discussion orageuse s'ensuit. Arthur s'en va sans dire où et prend une chambre au Railway Hotel en face de la gare St. Pancras. Marilyn Constantine garde toutes ses affaires et lui annonce qu'elles lui seront rendues en échange du

Graal — qu'il ne détient plus, bien sûr. Jusqu'au mercredi, date de départ de son train pour Helmsdon, Arthur reste à l'hôtel.)

Tous les investigateurs ne sont pas nécessairement pris pour cible. Arthur ne connaît que ceux que Northcote a rencontrés à Beck Green, il y a quelques années, et couchés dans son journal. Il ignore si l'équipe compte d'autres membres. Si ce cercle de gêneurs connus comprend tout de même tous les investigateurs, faites en sorte qu'Arthur en oublie un ; Northcote n'avait pas noté tous leurs noms, par exemple. Il est important qu'au moins l'un d'entre eux ne soit pas la cible de cette attaque afin qu'il soit exempté de surveillance policière dans la suite de l'enquête.

Les personnages qu'Arthur a désignés vont connaître des moments difficiles. Pendant la nuit, alors qu'ils sont certainement endormis, le parasite astral qui leur est assigné va faire sa première tentative pour dérober leur essence vitale depuis son plan d'origine. Ce combat ne va pas éveiller l'investigateur, mais, s'il a le dessous, il se réveille au matin affaibli et maladif. Cet état ne fait que s'aggraver avec les heures qui passent (comme expliqué dans l'encart qui décrit ces créatures) s'il continue de rater ses jets de résistance.

Les meurtres sont découverts vers 4 h mercredi matin ; presque immédiatement des bobbies sont mis en surveillance devant les maisons des investigateurs dont le nom a été retrouvé sur les cadavres. Si les "suspects" quittent leur domicile, les policiers doivent les retenir et appeler un inspecteur immédiatement. Dans le cas contraire, un détective rejoint les bobbies de chaque maison vers 6 h pour rendre visite à son occupant. Deux de ces détectives sont décrits en fin de scénario : l'Inspecteur Chef Martin Cleveland et l'Inspecteur John Craig. Ces deux policiers apparaissent aussi dans deux scénarios du recueil *Les Sacrements du Mal*, un supplément pour l'Appel de Cthulhu 1890 : "Les Yeux d'un Étranger" et "Les Symboles Écarlates". Les Gardiens qui ont inscrit des scénarios de ce recueil au programme de leur campagne Aube Dorée ne manqueront pas de tenir compte de toute rencontre antérieure de ces gentlemen avec les investigateurs.

Dans un premier temps, les détectives de Scotland Yard interrogent séparément les PJ à leur domicile. Les questions posées sont classiques : où étiez-vous hier soir ? connaissiez-vous la prostituée décédée ? fréquentez-vous Whitechapel ?, etc. Les investigateurs ne comprennent rien tant qu'on ne leur décrit les meurtres. Pour finir, ils sont interrogés sur leurs liens avec les autres personnes dont les noms figurent aussi sur les morceaux de papier. S'il ressort de cet entretien que les investigateurs appartiennent à l'Aube Dorée, la police devient extrêmement soupçonneuse (les conséquences sont décrites par la suite). Les personnages peuvent essayer d'aiguiller les soupçons de la police sur Arthur mais ne sont probablement pas en mesure d'apporter la moindre preuve contre lui. L'investigateur qui a reçu la visite de Randolph Northcote est le plus suspect aux yeux des policiers. Il est, cependant, le plus à même de les amener à soupçonner qu'Arthur a pu commettre ces crimes abominables.

Si la piste Aube Dorée n'est pas mise à jour, l'entretien se termine en moins d'une heure. La police ne voit pas de raisons d'incriminer les investigateurs, du moins pour l'instant, mais leur enjoint tout de même de ne pas quitter la ville.

Si l'un d'eux révèle son appartenance à l'Aube Dorée, la police réagit tout autrement. Elle exige de tout savoir sur l'Ordre et tient plus particulièrement à déterminer si ces morts ont des ressemblances avec quelques pratiques de l'Aube ; l'investigateur peut honnêtement répondre que cela fait penser à un rituel magique mais pas à un qu'il connaisse. La police exige aussi les noms des

Parasites Astraux, Prédateurs Invisibles

INT 9 POU 12 Déplacement 15 PV 12

Armes : Drainent 1D3 points de CON toutes les 4-8 heures (à la discrétion du Gardien) d'une victime située dans le monde réel si celle-ci rate un jet de résistance CON contre POU du parasite. La victime s'affaiblit progressivement jusqu'à devenir impotente (3 points de CON) et fiévreuse. Voir les pages 53-54 pour plus d'informations sur le combat et les dommages dans le plan astral.
Armure : Vulnérables uniquement au combat astral et aux sorts.
Perte de SAN : Voir un Parasite Astral coûte 1/1D6 points, mais il n'est visible que sur le plan astral ou par la Vision Spirite de l'Aube Dorée.
Notes : Les parasites astraux, invoqués par Arthur et chargés de harceler les investigateurs, prennent la forme d'un nuage de vibrillons traversés de faibles éclairs lumineux et colorés (ils ne sont pas visibles à partir du monde réel sauf emploi d'une magie appropriée). Ils restent toujours à proximité de l'investigateur qu'Arthur leur a désigné jusqu'à la mort de celui-ci ou leur propre destruction ou conjuration.

On ne peut se débarrasser des parasites astraux qu'en se servant d'un Talisman de Conjuration ou en entrant dans le plan astral pour vaincre chacun d'entre eux en combat. Quand l'un d'entre eux est attaqué, les parasites qui sont à proximité (si tous les investigateurs sont ensemble par exemple) n'interviennent pas. Ils ne participent à un combat que s'ils sont attaqués personnellement. La procédure de combat astral est décrite page 54.

Marilyn Constantine est capable d'écarter la menace représentée par les parasites, de même qu'Alan Bennett ou d'autres membres de l'Ordre Intérieur. Pour plus de détails à ce sujet voir "Une Visite au Couvent — Mercredi".

autres membres de l'Aube, ceux des chefs de la société, l'endroit où sont réunies ses archives, etc. Bien sûr, des détectives sont aussitôt envoyés chez les autres suspects pour les interroger sur l'Aube Dorée. Cela peut se traduire par un retour en hâte de la police chez un personnage dont l'interrogatoire était déjà terminé pour complément d'enquête.

Le retour de l'Éventreur

L'importance des moyens consacrés par Scotland Yard ne doit pas surprendre : les souvenirs des horribles meurtres de Jack l'Éventreur à Whitechapel n'ont que dix ans. Ses crimes sont encore dans la mémoire de tous les Londoniens et certainement dans celle de Scotland Yard (qui n'a jamais pu attraper le monstre). La découverte d'une ou plusieurs prostituées assassinées et éventrées à Whitechapel sonne l'alarme dans tout le Yard qui réagit aussitôt. Les investigateurs ne sont pas les seuls à recevoir des visites : des bobbies font du porte-à-porte dans Whitechapel pour demander aux résidents ce qu'ils ont pu voir ou entendre la nuit précédente. L'activité de la police est proportionnelle au nombre de prostituées tuées par Arthur. S'il n'y en a eu qu'une, on garde son calme. S'il y en a eu deux, l'enquête est extrêmement active. S'il y en a eu trois ou plus, c'est l'alerte générale : la force spéciale Éventreur est hâtivement recréée, le matin même, et une gigantesque enquête s'ensuit. Bien sûr, cela va sérieusement gêner les investigateurs impliqués dans les crimes. Si leur appartenance à l'Aube Dorée vient à être connue, c'est tout l'Ordre qui est mis en danger. Ne vous y trompez pas : l'événement est d'importance et Scotland Yard le prend très au sérieux.

Le diabolique plan d'Arthur fonctionne parfaitement.

Arthur dormait au cœur d'Oak Wood pendant les crimes de l'Éventreur mais l'éducation apportée par Randolph Northcote l'a dûment renseigné sur ce sujet. Il lui est alors venu à l'esprit d'utiliser le Rituel de l'Appel du Sang, qui nécessite de toute façon un sacrifice humain, pour en tirer tout le profit possible. Il a donc choisi des prostituées pour cible et Whitechapel pour théâtre de ses crimes. Son plan a bien fonctionné.

Le détail des mesures prises par Scotland Yard est laissé à votre discrétion ; elles dépendent du nombre de victimes et du comportement des investigateurs pendant les premiers interrogatoires. Mais les points qui suivent sont par contre certains :

- On interdit de quitter Londres aux investigateurs dont on a trouvé les noms dans la bouche des victimes.
- Ces investigateurs sont suivis à toute heure par deux agents entraînés et un bobby en civil qui sert de messager quand nécessaire. Réussir un jet de Trouver Objet Caché est nécessaire pour repérer ces suiveurs et ce jet peut être fait une fois toutes les heures. Une réussite de Chance à la moitié ou un stratagème ingénieux permet de se débarrasser de ces agents, mais ils retrouvent immanquablement l'investigateur concerné s'il se rend chez un autre personnage frappé des mêmes mesures.
- Les suiveurs notent soigneusement qui l'investigateur rencontre, surtout si la rencontre dure particulièrement longtemps (comme avec les autres investigateurs).
- S'ils essayent de partir de Londres, les personnages sont arrêtés et interrogés sur les motifs qui leur font enfreindre l'ordre de police de ne pas quitter la ville. Les personnes qui les accompagnent sont également interrogées s'il apparaît qu'il s'agit bien de compagnons de voyage.

Si les investigateurs laissent échapper qu'ils font partie de l'Aube Dorée, les choses vont de mal en pis. L'appartenance à une société occulte telle que l'Aube représente toujours un risque de discrédit social ou même de scandale et les PJ vont plus que jamais ressentir cette menace. Ils peuvent prétendre ne connaître les autres membres que par leurs devises latines mais ils ne peuvent pas nier savoir où se tiennent les réunions. De plus, Scotland Yard a ses propres sources et apprend rapidement qui

Les investigateurs et le Graal

Les investigateurs sont entrés en possession du Graal quand Randolph Northcote l'a apporté avec lui lors de sa visite nocturne. Arthur est terriblement anxieux de le récupérer, de même que Marylin Constantine. Mais si le premier est assez sûr que Randolph l'a remis aux investigateurs, la seconde ignore qui le détient. Elle le croit d'abord aux mains d'Arthur. Il dépend du Gardien et des joueurs qu'elle apprenne qu'il est passé dans celles des investigateurs. Ceux-ci peuvent le lui faire savoir pour s'en servir comme monnaie d'échange. Vous pouvez aussi décider que ce sont les pouvoirs psychiques de Marilyn Constantine — décrits par la suite — qui le lui apprennent (à leur rencontre, même s'ils ne l'ont pas apporté, elle peut sentir aussi l'aura du Graal sur leurs personnes).

Le Gardien peut également ignorer le fait si cela lui simplifie la tâche et le garder en réserve pour un éventuel rebondissement dramatique. Si le rythme se ralentit, Arthur envoie un zombie ou une poignée de nervis cambrioler les maisons des investigateurs à la recherche du Graal. Si les investigateurs ont besoin de renseignements qu'elle n'est pas encore prête à leur donner, Marilyn Constantine comprend que le Graal est en leur possession et leur propose ces renseignements en échange s'ils ne font pas cette offre eux-mêmes.

Le Graal est un bon artifice dramatique. Arthur et Marilyn le convoitent tous les deux et les investigateurs peuvent y voir une excellente monnaie d'échange — ou la cible de trop d'attentions violentes.

Jack l'Éventreur — un résumé

Rares sont les habitants du monde occidental à ne pas avoir entendu parler de Jack l'Éventreur et de ses crimes. Pour aider le Gardien à mettre en scène la réaction de Scotland Yard aux terribles crimes de ce scénario, nous résumons ici cette affaire.

En automne 1888, une série de meurtres abominables obsède et terrorise Londres. Ceux-ci ont pour cadre le quartier de Whitechapel tristement célèbre pour sa pauvreté, sa prostitution et sa criminalité. Toutes les victimes sont des prostituées et chacune a été tuée de manière affreuse, poignardée par une ou plusieurs lames. Les érudits du crime ne reconnaissent que cinq meurtres à l'Éventreur. À l'époque, on lui en a attribué divers autres mais ils ont été discrédités par la suite. Ces cinq meurtres sont :

31 août 1888 : Mary Ann ("Polly") Nichols, dans Buck's Row.
8 septembre 1888 : Annie Chapman, derrière une maison d'Hanbury Street.
30 septembre 1888 : Elizabeth Stride, dans une cour sur Berner Street ; et Catherine Eddowes, sur Mitre Square.
9 novembre 1888 : Mary Ann (Jane) Kelly, Chambre 13 à Miller's Court sur Dorset Street.

À l'époque, on croyait que ces meurtres étaient l'œuvre d'un dément qui aurait eu les connaissances en anatomie et dissection d'un chirurgien. Bien que de nombreux suspects aient été interrogés, aucun n'a jamais été inculpé. En fait, Scotland Yard n'a jamais soupçonné la même personne très longtemps. Aujourd'hui, après plus d'un siècle, ces meurtres sont encore un mystère et le resteront certainement toujours.

En 1899, date de ce scénario, les meurtres de l'Éventreur sont toujours très connus et discutés. Certains pensent que le tueur s'est suicidé après son cinquième assassinat (de loin le plus long et le plus affreux) ; d'autres imaginent qu'il s'est installé ailleurs pour poursuivre son œuvre sanglante. Mais peut-être attend-il à Londres le moment, la rime ou la raison de tuer à nouveau. Pendant ses meurtres, une atmosphère de lynchage s'était installée dans le peuple et des groupes de citoyens patrouillaient dans les rues à la recherche du coupable. Des circonstances appropriées pourraient voir renaître ce type d'hystérie — comme les investigateurs vont le découvrir.

sont les chefs de l'Ordre. Dans cette hypothèse, les événements suivants se produisent :

- W.B. Yeats et Florence Farr sont interrogés à leur domicile sur les meurtres, leurs significations rituelles éventuelles et sur la possibilité qu'un membre de l'Aube Dorée soit responsable.
- Les archives de l'Ordre sont saisies et les registres des membres passés au crible, à la recherche de criminels ou détraqués connus.
- Les temples de l'Aube Dorée sont perquisitionnés à la recherche d'indices liés aux crimes. La découverte de tout le bric-à-brac occulte de l'Ordre ne fait pas très bonne impression.

Bref, si l'Aube Dorée est impliquée dans l'enquête, elle risque fort de se trouver mêlée à un scandale public. Bien sûr, les investigateurs désignés par Arthur ne sont pas seulement harcelés par la police mais aussi par les parasites astraux qui les drainent lentement mais sûrement de leur essence vitale.

Note particulière : Scotland Yard cessera toute surveillance d'ici samedi matin, exception faite des investigateurs qui se seront montrés sous un mauvais jour — en perdant délibérément leurs suiveurs, en agissant de manière suspecte ou hostile ou par toute autre action que vous jugerez déplaisante aux yeux de la police. Les investigateurs nés à l'étranger (et particulièrement ceux qui ne sont pas anglophones de naissance) resteront sous surveillance, ainsi que ceux appartenant à la classe moyenne ou laborieuse.

Une visite au Couvent — Mercredi

Marilyn Constantine dispose de sources d'informations diverses. Les rues de Londres lui amènent les commérages et les rumeurs qui passent du crieur de journaux au ramoneur et du ramoneur au garçon boucher. Mais elle est aussi à l'écoute de canaux plus étranges : émissions magiques involontaires de ceux qui connaissent les voies de l'occulte, visions d'événements terribles se produisant dans les alentours ou communication avec les morts. Marilyn Constantine connaît de telles expériences psychiques de temps à autre. Le plus souvent, elle se met alors à voir par les yeux de celui qui commet un acte l'affectant, elle, d'une manière ou d'une autre. Sous l'emprise de ces visions, elle est réduite à l'impuissance et ne peut qu'assister, muette, à ce qui se passe (l'Aube appellerait probablement ce phénomène "vision à distance"). C'est un de ces événements psychiques qui l'a informée des meurtres de Whitechapel. Elle sait qu'Arthur en est responsable et elle sait pourquoi il a commis ces crimes. Et elle prend très mal la chose.

Marilyn Constantine a connu la terreur du règne de Jack l'Éventreur, une époque où ses travailleuses étaient terrorisées, alors que ses clients semblaient considérer la chose comme une énorme plaisanterie ou une punition céleste pour ces misérables putains des rues. Par le biais de ses sources d'informations inhabituelles, elle en savait plus que la plupart sur le sujet ; elle a vécu chaque meurtre telle une voyeuse impuissante, emprisonnée, tour à tour, dans le corps de chaque victime. La force de la haine, à l'origine de chaque meurtre, et sa sympathie pour le sort

Influence maçonnique

Si les investigateurs trouvent que Scotland Yard pèse trop lourdement sur leurs épaules, ils ont un recours possible : les francs-maçons. L'un des personnages au moins peut appartenir à cette puissante fraternité mais cela doit avoir été déterminé avant le scénario. Si ce n'est pas le cas et si l'Aube Dorée est mêlée à l'enquête, il faut utiliser un PNJ allié et franc-maçon. Cependant, le Dr. Westcott, qui est à la fois franc-maçon et membre de l'Aube, refusera de prendre le parti des investigateurs. Son appartenance à l'Aube lui a valu tant d'ennuis policiers il y a deux ans ! (Voir le chapitre historique, page 20.)

La personne concernée (investigateur, PNJ ou autre) s'adresse à qui de droit pour lever la surveillance des PJ. Sa parole de franc-maçon quant à leur innocence suffit (pour le moment) : Scotland Yard relâche sa surveillance et accorde une vie privée aux investigateurs.

Il existe des exceptions. Un investigateur qui s'est attiré les foudres de la police ne peut être sauvé — même par les francs-maçons. C'est aussi vrai pour un personnage qui n'est pas natif de Grande-Bretagne, et plus particulièrement si sa langue maternelle n'est pas l'anglais. Cet ostracisme s'applique également aux membres de la classe moyenne ou laborieuse. De tels indésirables ne sauraient bénéficier d'aucune faveur, quels que soient les efforts du franc-maçon en question. La fraternité a tout de même ses limites.

des prostituées de Londres n'ont fait que nourrir ses propres capacités magiques et psychiques ; chaque nouveau meurtre de Jack l'a laissée stupéfiée et horrifiée. (Marilyn a même prétendu qu'elle avait, elle-même, tué Jack mais elle refuse de donner son identité.)

Elle revit cette expérience, pour la première fois depuis plus de dix ans. Assister aux meurtres d'Arthur depuis l'esprit de chacune de ses victimes l'a, encore une fois, laissée sous le choc — et a détruit ses derniers scrupules de punir Arthur. Plus question de le protéger ; il a chassé et tué ses sœurs des rues et elle ne le considère plus comme un allié ou comme un servant honoré de la Déesse.

Mais Marilyn Constantine n'en reste pas moins une femme rusée. S'occuper personnellement d'Arthur est dangereux, aussi préfère-t-elle laisser ce soin à d'autres. Par chance, les investigateurs sont des alliés tout désignés. Son esprit a involontairement touché celui d'Arthur pendant ses forfaits visant à compromettre les investigateurs et elle a appris tout ce qu'il sait sur le groupe. Mercredi, le lendemain des meurtres, voici ce qui peut arriver.

Avant la fin de la journée, Marilyn Constantine et les investigateurs se rencontrent. Si ceux-ci n'ont pas encore fait sa connaissance, elle les invite à dîner au Couvent (ou dans un autre endroit si des raisons de convenances sont invoquées) ou reçoit leur visite dans le cours normal de leur enquête. S'ils la connaissent déjà, ils ont pu décider de la revoir pour l'interroger à nouveau sur Arthur à la lumière des meurtres ; sinon, c'est elle qui les contacte. Il est préférable que les investigateurs viennent à elle spontanément pour qu'ils n'aient pas l'impression d'être manipulés ; ne lui faites prendre cette initiative que si vous êtes sûr que les personnages ne lui rendront pas visite. De toute façon, la rencontre a lieu. S'il s'agit de leur premier entretien, Marilyn Constantine explique ce qu'elle sait d'Arthur et Randolph — voir "Une visite au Couvent — Mardi".

Maintenant, elle fournit pas mal d'autres renseignements. Tout d'abord, elle est au courant des meurtres et sait qu'Arthur en est le responsable. Elle sait aussi que les investigateurs sont torturés par quelques moyens surnaturels. Les personnages obtiennent sans hésitations superflues les informations suivantes :

- Arthur, comme Marilyn Constantine, est un serviteur de Sheela-na-gig — mais leurs méthodes n'ont rien de commun.
- Arthur nourrit une haine obsessionnelle pour le christianisme mais n'en a jamais expliqué la raison à Marilyn Constantine.
- Arthur se prépare à perturber d'une manière ou d'une autre la messe de Pâques à St. Paul dimanche matin.
- Marilyn Constantine pense qu'Arthur est en possession du Graal, un objet consacré à Sheela-na-gig qui permet, entre autres choses, de donner aux morts une apparence de vie — la même opération donne au sorcier le contrôle de ces morts-vivants si celui-ci le souhaite. Marilyn Constantine détenait le Graal depuis plusieurs années mais Arthur le lui a emprunté il y a quelques jours, comme à plusieurs reprises dans le passé. Elle ignore que Northcote s'en est emparé ; si les investigateurs annoncent qu'ils le détiennent, elle demande poliment qu'ils le lui restituent. S'ils refusent, elle tente de le récupérer à un moment quelconque après la conclusion de ce scénario.
- Marilyn Constantine ignorait absolument qu'Arthur allait commettre ces meurtres et c'est ce forfait qui l'a décidée à agir contre lui. Elle juge qu'il abuse de ses pouvoirs et n'est pas digne de la bénédiction de Sheela-na-gig.
- Arthur disposait de ses propres appartements au Couvent. Il y passait beaucoup de temps du fait, plus particulièrement, de ses fréquentes pratiques de débauches/magie sexuelle avec des pensionnaires de l'établissement. Marilyn Constantine autorise les investigateurs à fouiller la garçonnière d'Arthur et le leur propose même sans qu'ils le demandent. (Voir "Une fouille de la garçonnière d'Arthur".)
- Une discussion orageuse l'a opposée à Arthur tôt ce matin (vers 4 h) quand il est rentré au Couvent après

Se débarrasser des Parasites

En fonction de leurs compétences et expérience, les investigateurs sont peut-être capables d'identifier et de détruire les parasites astraux par leurs propres moyens. Ils peuvent aussi appeler à leur secours n'importe quel membre de l'Ordre Intérieur (Yeats par exemple, ou Bennett) qui pratiquera alors un "soin astral" et chassera les parasites avec un Talisman de Conjuration.

Si l'équipe n'y pense pas, Marilyn Constantine, quand elle rencontre les investigateurs après les meurtres, s'excuse un moment et revient avec une petite bourse contenant une poudre fine. C'est de la Poudre d'Ibn-Ghazi (voir les règles de l'AdC) qu'elle connaît sous le nom de "poussière de la révélation". Elle en répand dans l'air autour des investigateurs affligés, révélant ainsi les parasites astraux qui rôdent autour d'eux (perte de 1/1D6 points de SAN, description page 140).

Si l'équipe ne sait comment venir à bout de cette menace mortelle, Marilyn Constantine s'empresse d'expliquer la procédure à suivre : quelqu'un doit entrer dans le plan astral et vaincre les créatures en combat astral. Elle ne sait rien du Talisman de Conjuration qui relève des enseignements de l'Aube, et ne peut donc suggérer cette solution.

Si aucun investigateur n'est capable de pénétrer sur le plan astral ou ne connaît quelqu'un qui le puisse (c'est probablement le cas de leurs alliés de l'Aube), Marilyn Constantine se propose de le faire. Elle exige cependant un délai de vingt-quatre heures pour rassembler ses énergies et se préparer au combat, ce qui devrait encourager des investigateurs désespérés à demander à leurs alliés un moyen de résoudre le problème.

Sinon, Marilyn Constantine accompagne les investigateurs affligés dans le temple de Sheela-na-gig caché dans la cave du Couvent et entre dans le plan astral. Elle réussit à vaincre les parasites en trois heures, mais en revient terriblement affaiblie et ne prend plus aucune part active dans le scénario (elle récupère), à moins que vous n'en décidiez autrement.

ses meurtres. Elle l'a mis à la porte et ne sait pas où il habite maintenant.

- Elle refuse de transmettre à la police ses connaissances très spéciales sur la culpabilité d'Arthur. Elle est par contre prête à témoigner de sa résidence au Couvent et autres détails, tant que cela ne met pas son établissement en danger. Elle dispose des relations nécessaires pour que ce risque n'existe pas tant que les investigateurs ne prennent pas de mesures visant à contrecarrer son influence.

- Si on le lui demande (et seulement dans ce cas), elle précise que, non, Arthur n'est pas responsable des crimes de "Jack l'Éventreur" de 1888. Il n'avait pas encore été réanimé à cette époque et surtout Marilyn Constantine indique : "J'ai tué ce salopard ; ce n'est pas Arthur qui a dû manger ses propres parties en guise de dernier repas." Elle refuse d'en dire plus sur ce sujet ; la véracité de cette déclaration est laissée à la discrétion du Gardien.

Une fouille de la garçonnière d'Arthur

Ce pied-à-terre d'Arthur est en tout point identique aux chambres des prostituées du Couvent. La porte d'entrée s'ouvre sur une grande chambre, qui donne elle-même sur une pièce plus petite ; il n'y a pas de porte entre les deux pièces. La chambre, contrairement aux autres, arbore des murs nus ; Arthur a enlevé toutes les tentures quand il a emménagé. Son mobilier comprend un grand lit, une penderie et une lampe à huile ; la pièce adjacente contient un secrétaire, une petite bibliothèque, un fauteuil et une petite table avec une autre lampe à huile. Cette garçonnière respecte un des traits généraux du Couvent : elle sent l'encens, mais pas très fort puisqu'Arthur ne l'a pas occupée depuis deux jours.

Un objet paraît familier aux investigateurs qui ont rendu visite à Northcote à Hunter's Lodge, Beck Green : Arthur a accroché au mur un tableau de Melinda Pryce représentant la chapelle St. Michael d'Oak Wood, œuvre qui se trouvait autrefois à Beck Green chez Northcote. La toile dépeint une antique église de pierre entourée d'arbres à l'écorce souvent gravée de petites croix. La signature de Melinda Pryce figure dans un coin et le dos porte la mention "Chapelle St. Michael".

En dehors de ce tableau, l'appartement d'Arthur ne présente guère d'intérêt. La bibliothèque est à moitié remplie d'ouvrages traitant de l'histoire britannique des 18 et 19e siècles, centrés pour la plupart sur l'art militaire et le développement de l'Empire. Des journaux scientifiques, des magazines et divers quotidiens plus ou moins récents occupent la moitié de l'espace restant.

Le secrétaire contient, comme on peut s'y attendre, papier, plume et encre mais aucun document. Un de ses tiroirs renferme pourtant une lourde clé de fer fixée sur un gros anneau ; elle ne correspond à aucune porte du Couvent ou de l'appartement de Northcote. C'est en fait la clé de la pièce dans la crypte de St. Paul, où Arthur entrepose ses zombies et ses explosifs en attendant le dimanche de Pâques.

On remarque encore quelques vêtements et articles de toilettes.

Un voyage à St. Paul

Les investigateurs se rendent peut-être à St. Paul, juste pour voir ce qu'ils peuvent faire au sujet du complot d'Arthur. Le déroulement de cette visite dépend beaucoup de leur approche. S'ils demandent un guide, le Révérend Powell, un aimable quadragénaire, les accueille. Le nom d'Arthur ou sa description lui sont inconnus ; il ne sait rien non plus d'une perturbation projetée pour le

St. Paul

La construction de cet édifice, cathédrale de Londres et première église du Commonwealth, commence dans les années 1670. Elle doit alors remplacer la Vieille Cathédrale St. Paul (Old St. Paul qui remonte au Moyen Âge) qui avait été détruite dans le grand incendie de 1666. Dessinée par Sir Christopher Wren, la "nouvelle" cathédrale est une extraordinaire monstruosité de calcaire baroque, bâtie suivant le schéma cruciforme et surmonté d'un gigantesque dôme (110 mètres de haut) au croisement des nefs. St. Paul n'est pas seulement fréquentée pour ses messes données dans la grand-nef mais aussi pour son vaste complexe de cryptes souterraines qui abritent les dépouilles des plus grands hommes d'Angleterre de ces deux derniers siècles. Les cryptes sont bien éclairées et les murs chaulés arborent nombre de plaques et statues qui suscitent l'admiration des visiteurs.

dimanche de Pâques et se montre très inquiet si on lui en parle. À propos d'éventuels incidents inhabituels récents, Powell indique que certains visiteurs et membres du personnel ont prétendu entendre du bruit dans les cryptes. Il a supposé que ces personnes s'étaient laissé emporter par leur imagination.

Les cryptes sont ouvertes tous les jours aux visiteurs et contiennent les dépouilles de dizaines de personnages de premier plan. Ceux qui s'attendent à y trouver l'atmosphère crânes et toiles d'araignées vont être déçus : elles sont bien éclairées et les morts commémorés par des plaques élaborées, des stèles et des sculptures. La majorité de ceux qui reposent ici sont des personnages historiques ou militaires (dont Sir Christopher Wren, l'architecte de St. Paul). L'ensemble des cryptes constitue une sorte de labyrinthe et plusieurs secteurs sont interdits par des portails métalliques ou des portes verrouillées.

C'est là qu'Arthur a fait ses préparatifs. L'endroit n'est pas facile à trouver et, en fait, il est peu probable que les investigateurs arrivent à le localiser tout seuls. La pièce est un débarras oublié (personne n'y est entré depuis deux ans, hormis Arthur et ses zombies) et la porte en est dûment verrouillée. Si on lui montre la clé découverte dans le pied-à-terre d'Arthur au Couvent, le Révérend Powell dit qu'elle ressemble à une des clés des cryptes ; une rapide vérification confirme qu'il manque bien une clé et qu'il s'agit probablement de celle-ci. Elle correspond à un débarras que les investigateurs rejoignent alors en quelques minutes. Ce qu'ils vont trouver à l'intérieur fait l'objet de la section suivante "La pièce dans les cryptes".

Si les investigateurs ne se confient à personne de la cathédrale, ils ont peu de chance de trouver le débarras. Leur meilleur atout réside peut-être dans une fouille du bâtiment, opérée depuis le plan astral ; menée avec méthode, elle amène nécessairement les PJ à la pièce en question. Sinon, ils n'ont plus qu'à s'en remettre au hasard et pousser toutes les portes qu'ils rencontrent — sans grand succès assurément.

Si les investigateurs ont transmis à la police ce qu'ils savent des plans d'Arthur, celle-ci reste, elle aussi, impuissante sans la clé. Si le Yard la possède, les policiers retrouvent la pièce et s'occupent de son contenu avec efficacité.

La pièce dans les cryptes

Dans les cryptes, la pièce fermée à clé est celle dépeinte dans le tableau "Le Roi Arthur et sa Reine" apporté par Randolph Northcote lors de sa visite nocturne. À l'intérieur, les caisses et le mobilier, précédemment entreposés par le personnel de la cathédrale, ont été entassés devant la porte pour décourager toute inspection. Il n'est pourtant pas bien difficile de se glisser entre les piles de bric-à-brac pour découvrir ce que contient le reste de la pièce.

Les murs en pierre de taille de cette salle aux lourds contreforts n'abritent pas grand-chose mais le peu qu'il y a est assez surprenant. La lourde représentation de Sheela-na-gig est présente, ainsi que six cadavres et ce qui ressemble à six bombes artisanales à base de dynamite. À peine le visiteur a-t-il le temps de saisir la scène que les six dépouilles mortelles s'animent et essaient de tuer les intrus (perte de 1/1D8 points de SAN). Ce sont les esclaves du Graal, déterrés par des résurrectionnistes et vendus à Arthur (voir page suivante). Ce dernier les a ramenés à la vie grâce au Graal — et pris le contrôle de leurs esprits par la même occasion. Les ordres qu'il leur a donnés sont sans ambiguïté. Pendant la messe de Pâques, ils doivent sortir de leur cachette et monter dans la nef pour y activer leurs engins explosifs. Jusque-là, ils ont pour mission d'attendre et de tuer tous les intrus qui s'aventureraient dans la pièce. C'est cette seconde tâche qu'ils s'apprêtent à remplir.

Les esclaves n'utilisent pas les bombes contre les intrus car elles doivent servir à la messe de Pâques. Ils attaquent à mains nues. Leurs instructions ne sont pas très détaillées et si les intrus se retirent par la porte, les zombies ne les poursuivent pas. Si les investigateurs se contentent de refermer à clé derrière eux, les esclaves effectuent leur sortie dominicale puisque la porte se déverrouille de l'intérieur par un simple loquet. (Bien sûr, la porte peut être barricadée de l'extérieur par un moyen quelconque. Arthur a supposé que ses esclaves ne seraient pas dérangés.)

Les suites du combat avec les esclaves du Graal se doivent d'être passionnantes : le personnel de la cathédrale ne manque pas d'appeler la police (si elle n'est pas déjà présente), ce qui donne aux investigateurs l'occasion d'expliquer pourquoi ils ont mis en pièces des cadavres vieux de plusieurs jours sous le principal lieu de culte chrétien de Londres. La tâche n'est pas facile mais, à ce point de l'enquête, les inspecteurs Cleveland et Craig ne sont probablement plus à une histoire surprenante près.

Esclaves du Graal

	1	2	3	4	5	6
FOR	16	18	15	17	16	17
CON	15	16	18	16	14	17
TAI	14	18	17	15	16	14
INT	4	5	3	7	4	9
POU	4	6	5	2	5	4
DEX	5	7	7	8	9	6
PV	15	17	18	16	15	16
bd	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Déplacement : 8
Armes :
Coup de Pied 30 %, 1D6 + bd ;
Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ;
Coup de Tête 60 %, 1D4 + bd ;
Lutte 35 %, dommages spéciaux ;
Morsure 35 %, 1D4.
Compétences : Ignorer la Douleur 100 %, Trouver Objet Caché 35 %.
Perte de SAN : Voir un Esclave du Graal coûte 1/1D8 points.

Notes : Voilà les six cadavres ramenés à la vie par Arthur. Tous sont en grande tenue puisqu'ils arrivent directement de leur propre enterrement. Tous sont à l'évidence morts, ce qui ne semblent pas les arrêter. Le contrôle mental d'Arthur en fait des espèces de somnambules qui n'émettent que de vagues grognements gutturaux et des cris de douleur quand ils sont blessés. Quand l'un d'entre eux a reçu suffisamment de dommages pour succomber, il s'effondre simplement par terre et ne se relève pas (à moins d'avoir encore recours à la magie du Graal, bien sûr).

Le POU de ces cadavres réanimés est bien trop bas pour qu'ils aient une chance réelle d'échapper au contrôle d'Arthur quand celui-ci est endormi. À la mort de ce dernier, référez-vous aux règles qui régissent le Graal, données page 132 pour déterminer ce qui se passe. Chaque zombie pourrait retrouver sa liberté d'action, ou mourir aussitôt. De toute manière, si Arthur vient à mourir, aucun de ses esclaves du Graal ne va poursuivre ses plans d'attaque contre St. Paul.

À Beck Green

Depuis Londres, le train met quatre heures pour atteindre Helmsdon où les investigateurs s'étaient occupés de la malédiction de la famille Black il y a quelques années. S'ils décident de s'y arrêter et de rendre une visite à Jacob Black (à supposer qu'il soit encore vivant), ce dernier les accueille chaleureusement et, au besoin, les invite à passer la nuit chez lui. Sinon, un fiacre les conduit à Beck Green en deux heures. Les investigateurs peuvent même réduire ce temps à une heure environ en louant des chevaux.

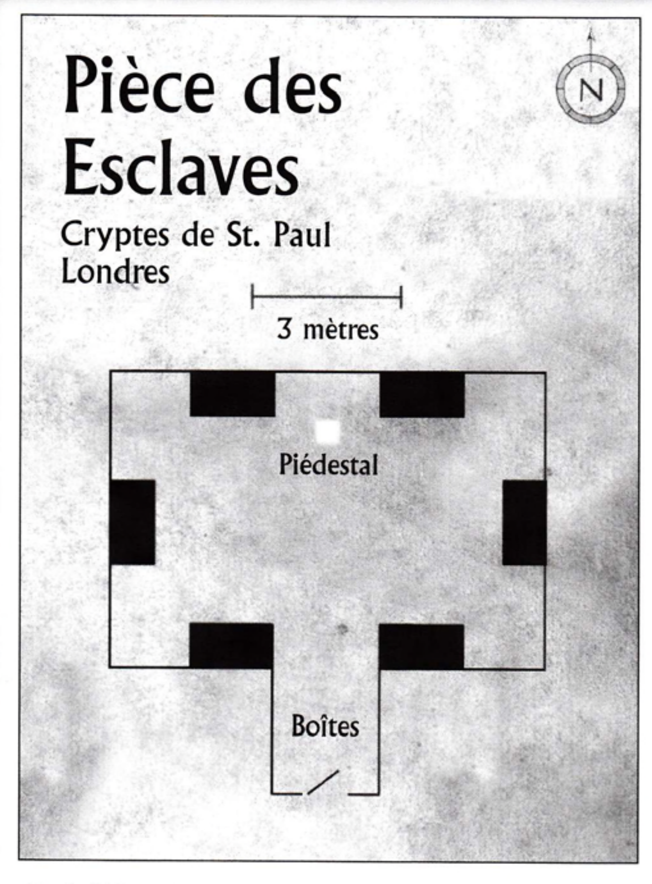
Beck Green n'a, semble-t-il, pas changé du tout. Une chute de neige soudaine, en recouvrant le village et le bois alentour de quatre doigts d'un manteau blanc, y ajoute une note étrange. Il ne faut pas marcher bien longtemps pour arriver à Hunting's Lodge, résidence de Randolph Northcote et bâtiment le plus proche d'Oak Wood.

Les investigateurs s'approchent certainement de la maison avec précautions, voire en suivant un plan d'action mûrement réfléchi. Cela n'a pas d'importance puisqu'il n'y a personne à l'intérieur ; en fait, la porte n'est même pas verrouillée. Dedans, presque rien n'a changé depuis toutes ces années. La maison est un repaire confortable encombré de livres et de souvenirs réunis par Northcote pendant sa carrière militaire. Mais, d'évidence, deux choses ont changé.

D'abord, dans le bureau, le tableau de Melinda Pryce représentant la chapelle St. Michael a été remplacé par une autre toile que les investigateurs ne connaissent pas. Une poignée des chevaliers d'Arthur y combat désespérément l'armée de Mordred très supérieure en nombre ; certains d'entre eux semblent continuer le combat malgré la perte d'une jambe ou d'un bras ; les armures de leurs ennemis arborent la croix chrétienne et autres symboles saints. Ces éléments correspondent aussi à ceux de la fresque découverte dans les ruines voisines (et représentée sur la couverture de ce livre). Au premier plan, les deux chefs de guerre s'affrontent pour la dernière fois. Mordred, l'écume aux lèvres, plonge sa lance dans le flanc d'Arthur, le visage éclairée d'une joie mauvaise. Tenant son épée des deux mains, Arthur l'enfonce dans la poitrine de son ennemi mortel. Si quelqu'un pense à retourner le tableau, il lit, crayonné au dos, "La Mort d'Arthur". Northcote a acheté cette peinture un an auparavant et l'a pendue, là, dans un accès d'humour morbide. À sa grande surprise, Arthur a beaucoup apprécié cette acquisition qui lui inspirait plutôt un nouvel optimisme : Mordred était mort depuis longtemps alors que lui était toujours vivant et décidé à toucher au but.

Le second détail qui diffère tient dans la présence d'un sac de voyage dans l'entrée — ce même sac qu'Arthur a demandé au domestique Daniels le jour où il a tué et ressuscité Randolph Northcote. Il contient des vêtements de rechange, un nécessaire de toilette et une liasse de billets de banque.

Hormis ces deux points, la maison ne recèle rien qui présente un intérêt particulier. Les investigateurs peuvent supposer qu'Arthur est sorti et rentrera bientôt ; ils ont tort. Il ne reviendra pas avant la fin de son repos à Oak Wood, le samedi suivant. S'ils s'enquièrent de lui dans le village, ils finissent par trouver quelqu'un qui a vu un homme lui ressemblant arriver en fiacre mercredi soir et partir en direction de Hunting's Lodge ; personne ne l'a revu depuis.



Oak Wood

Au contraire de la maison, Oak Wood a beaucoup changé depuis le passage des investigateurs. Le bois est intact et n'a pas vraiment une apparence différente, mais le mal surnaturel qui l'infestait a presque complètement disparu. Avec la défaite de Black Annie, la disparition du Signe des Anciens et la fin de la dormance d'Arthur, plus aucune présence mauvaise ne hante l'endroit, sauf en son cœur, à la chapelle St. Michael. Le site reste inquiétant et il est facile de s'y perdre, mais aucun danger surnaturel ne guette plus les investigateurs au milieu des arbres.

(Si les investigateurs n'ont pas arrêté Black Annie au cours de "L'Enfer est sans colère", elle est toujours là et le bois reste rempli de malfaisances surnaturelles. Voir les pages 92-94 pour une description du bois si la sorcière y réside encore.)

Il n'est pas difficile de trouver St. Michael : il suffit d'errer au hasard jusqu'à trouver un arbre gravé d'une croix. À partir de là, il faut suivre les arbres marqués au plus profond du bois. St. Michael se trouve en son cœur comme la première fois qu'ils sont venus.

L'intérieur de la chapelle n'a pas non plus changé. Une chose en particulier est toujours là et peut inquiéter les investigateurs après l'apparente normalité du bosquet : le cadavre décapité du 16ème siècle est toujours assis sur son banc ; la putréfaction ne l'a pas touché. Ici, au cœur du bois, le pouvoir maléfique qui assombrissait autrefois toute la région existe encore et le malheureux Sergent Richardson est complètement sous son contrôle — comme les investigateurs vont s'en apercevoir.

Au fond de la chapelle, l'entrée de la crypte est toujours là : un trou dans le sol entouré de pierres brisées. À l'intérieur gît le Roi Arthur, le roi passé et à venir, les bras croisés sur la poitrine et les yeux clos. Il n'est pas mort — il rêve.

La bataille de St. Michael

Si les investigateurs pénètrent dans St. Michael, Arthur se réveille immédiatement. Il ne vise qu'à les tuer avant de se remettre à dormir. Il ne peut en effet quitter Oak Wood avant d'avoir — comme le Christ dans sa tombe — reposé trois jours dans la crypte. (Des interruptions comme celle apportée par les investigateurs ne remettent pas en question ce calendrier.) La manière dont il s'y prend est laissée à votre discrétion. Par exemple, une fois le groupe dans la chapelle, il peut choisir, d'utiliser son sortilège de Domination contre un des investigateurs pour que celui-ci gêne les autres, tandis que lui bondit hors de la crypte et attaque l'équipe au poignard.

Arthur n'est pas seul. Quand vous le décidez, le Sergent Richardson, décapité il y a trois cents ans, se lève de son banc et charge avec une lourde épée à deux mains. Arthur laisse autant que possible agir le Sergent et l'investigateur sous Domination avant de se jeter lui-même dans la bataille.

Le Gardien peut, s'il le désire, lui apporter une aide supplémentaire. Arthur constitue un adversaire à la hauteur d'une équipe d'investigateurs classique, mais rien n'empêche ceux-ci de recruter des compagnons. En partie test, les intrépides PJ avaient réussi à s'adjoindre l'Inspecteur John Craig de Scotland Yard, une demi-douzaine d'agents de police et deux résidents de Beck Green. Si le groupe arrive à St. Michael avec plus de six compagnons d'armes (ou si le combat tourne trop facilement en sa faveur), il lui faut sûrement une distraction supplémentaire : un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath devrait suffire. Sheela-na-gig aura placé cette créature auprès d'Arthur pour le protéger pendant son sommeil ; elle sort du bois dès que les investigateurs pénètrent dans la chapelle et qu'Arthur se réveille. La créature (qu'Arthur connaît comme la "Bête Noire de Sheela-na-gig") peut aussi bien s'occuper à l'extérieur de ceux qui ne sont pas entrés dans la chapelle que défoncer un mur de l'édifice pour s'en prendre directement aux intrus. Si le groupe est très important, n'hésitez pas à lui opposer plusieurs Sombres Rejetons — c'est à vous d'en décider le nombre suivant le cas.

La bataille de la chapelle doit être terriblement sanglante. Laissez les dés décider de la mort éventuelle des investigateurs — Arthur est un véritable héros de légende et aucun mortel ne devrait pouvoir s'opposer à lui sans en subir les conséquences.

Vaincre Arthur

S'il vit encore, Arthur vient jeter un œil sur ses créatures du Graal, samedi vers minuit (le 22), pour vérifier



Un peu plus tard, pendant la messe de Pâques, les bancs de St. Paul ressemblaient à un charnier sanglant.

que tout est en ordre. Pour pénétrer dans la cathédrale fermée, il se sert de son sortilège de Domination et oblige un veilleur de nuit à le laisser entrer. Le sortilège Trou de Mémoire lui permet ensuite d'effacer toute trace de cette visite aux zombies.

Si les investigateurs se sont occupés des esclaves du Graal avant cette inspection nocturne, Arthur renonce à son attaque contre St. Paul — il n'est plus en possession du Graal (pour l'instant) et il ne va pas attaquer seul alors que les investigateurs sont déjà au courant de ses projets. Il préfère se réfugier à Hunter's Lodge, à Beck Green, où il reste un moment, ruminant sa vengeance contre les investigateurs et Marilyn Constantine. Ce qu'il fera ensuite va dépendre de vous et de votre campagne. Il est possible que les PJ devinent sa cachette et qu'une bataille finale ait lieu. Sinon, Arthur les menacera à nouveau dans le futur.

Que les investigateurs aient découverts ou non les esclaves du Graal, il se peut qu'ils décident de surveiller St. Paul d'une manière ou d'une autre, avec l'aide de la police éventuellement. Cette surveillance n'est fructueuse que si elle commence avant samedi minuit, quand Arthur vient pour sa dernière inspection. Dans ce cas, il est pris au piège. Il combat certainement jusqu'à la mort, enragé au-delà de toute raison par ces investigateurs qui le contrecarrent sans répit. S'il se voit opposé à des forces trop écrasantes, il essaie tout de même de s'enfuir à Beck Green.

La messe de Pâques

À 10 h le dimanche matin, Arthur lance son attaque. Elle ne se produit que si lui et les esclaves du Graal vivent encore, même si sa présence dans l'église n'est pas obligatoire pour que les zombies passent à l'action. Si les investigateurs ont mis les zombies hors d'état de nuire après l'inspection nocturne d'Arthur, celui-ci se présente vers 9 h à la cathédrale et s'assoit sur un banc en attendant l'attaque de ses esclaves, une heure plus tard. S'il ne se passe rien et qu'il ne fait l'objet d'aucune embuscade, il s'en va rapidement et se réfugie à Beck Green sans plus s'occuper de la messe de Pâques.

Si les investigateurs sont présents à l'église (avec peut-être, en cette occasion aussi, un certain nombre de policiers), différents événements peuvent se produire. Les créatures du Graal surgissent de l'escalier et s'enfoncent dans l'assistance avec l'intention de déclencher chacune leur bombe. L'un des zombies choisit l'autel pour cible. Si Arthur est présent, il n'est repéré que par des investigateurs très attentifs (une réussite de Trouver Objet Caché suffit) ; il se tient dans un coin en grande tenue dominicale.

Les zombies ne veulent pas déclencher leur bombe avant de s'être enfoncés dans la foule (pour un effet maximum). Si un personnage intercepte un zombie, ce dernier cherche à se débarrasser de lui ou, s'il se retrouve enfin au milieu des fidèles, fait exploser sa bombe immédiatement. L'en empêcher n'est pas facile et passe probablement par un combat de Lutte entre l'investigateur et l'esclave du Graal.

Bien sûr, dès qu'une des bombes a explosé, la panique précipite les fidèles vers la sortie. La cohue qui s'ensuit entoure les esclaves restants de paroissiens affolés ; coincés au milieu de la foule, les zombies déclenchent aussitôt leurs bombes.

Si Arthur est présent, il s'abstient de toute action tant qu'il n'est pas repéré et pourchassé ou jusqu'à l'explosion de la première bombe. Dans un cas comme dans l'autre, il commence par utiliser Domination afin de retourner un investigateur contre ses compagnons puis il dégaine un poignard pour en finir une fois pour toutes avec l'équipe. Tout à son action, il hurle sans doute vers les voûtes des cris insensés : "Saluez votre Roi !", "Tremblez, bâtards chrétiens !", etc. Jouez la situation à votre guise.

Mort d'Arthur

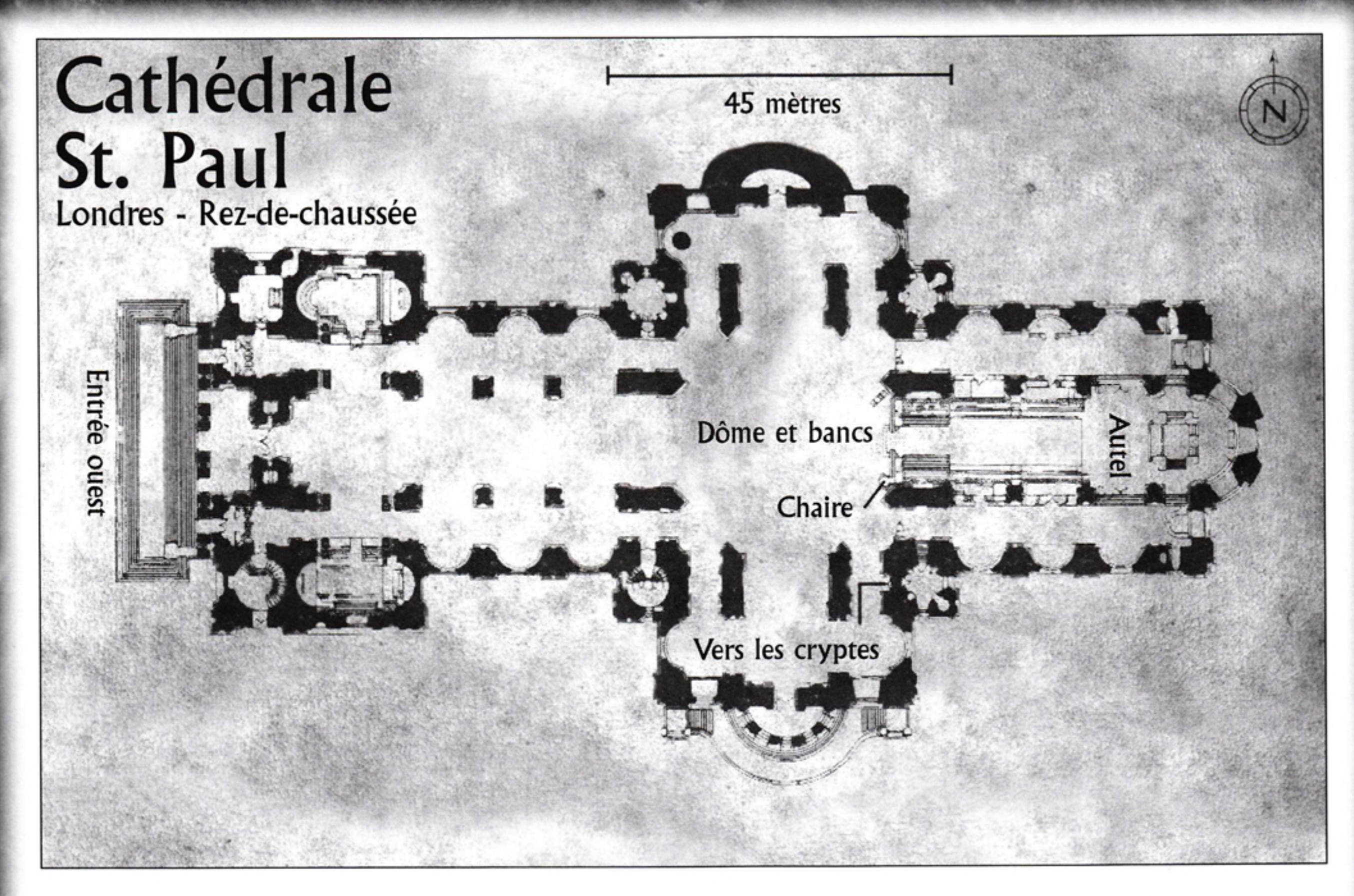
Si les investigateurs connaissent le succès, ils tuent Arthur, réduisant ainsi ses plans à néant. Dans ce cas, son corps s'enflamme soudain. L'étrange feu blanc le consume entièrement en un instant avant de s'éteindre. Sa fin est-elle enfin consommée ? Non, bien sûr. C'est un véritable immortel, un serviteur éternel de Sheela-na-gig. Il reviendra forcément — quand la déesse, et le Gardien, en auront décidé ainsi.

Épilogue

La manœuvre idéale consiste sans doute à se débarrasser d'abord des esclaves du Graal à St. Paul puis d'attaquer Arthur à Oak Wood. Ce calendrier permet d'éliminer le risque de destruction massive à la cathédrale et de laisser Arthur sans alliés (sauf peut-être un Sombre Rejeton si vous décidez de le mettre en scène). Mais bien sûr, rien n'est jamais idéal.

À supposer que les plans d'Arthur aient été efficacement contrecarrés, il n'en demeure pas moins un problème : la police. L'enquête sur la mort de Northcote et des prostituées implique nécessairement une forte suspicion policière à l'égard des investigateurs. La manière dont l'équipe va s'extirper de cette situation périlleuse dépend d'abord de vos joueurs. De rusés PJ sauront obtenir l'aide de la police à certains moments clés et diriger les soupçons vers Arthur. Si tout se passe bien, elle accepte de croire à la culpabilité d'Arthur et les investigateurs sont lavés de toutes accusations. Si ce n'est pas le cas, aucun PJ n'est inculpé (à moins d'avoir commis un acte particulièrement stupide ou contrariant pour la police), mais l'équipe reste dans les fichiers de Scotland Yard à la rubrique "Suspects Possibles" ou "Implication Indéterminée" ; ses futurs rapports avec le Yard s'en ressentiront cruellement.

Mais si la police s'engage sur une piste Aube Dorée, une enquête approfondie est alors menée sur l'Ordre et ses liens possibles avec les meurtres. La situation devient très inconfortable pour les investigateurs et leurs collègues de l'Aube. Vous devez décider de la suite des événements mais l'histoire se terminera probablement par



un énorme scandale suivi d'une démission en masse d'une bonne partie des membres (à l'image de ce qui s'est produit dans la réalité après le scandale Horos de 1902). Il existe cependant deux façons d'éviter cette situation. Si les investigateurs réussissent finalement à convaincre la police de la culpabilité d'Arthur, et surtout s'ils dénoncent et contrecarrent l'attentat contre St. Paul, Scotland Yard cesse de les harceler et cache l'existence de l'Ordre aux journaux. Une autre solution, passablement plus pesante et artificielle, consiste à faire intervenir des membres francs-maçons de l'Aube pour que Scotland Yard se tienne à l'écart de l'Ordre. Ce n'est pas aussi tiré par les cheveux qu'il peut sembler au premier abord, mais cela reste un deus ex machina, une solution pas très satisfaisante aux problèmes des investigateurs.

Il est tout à fait possible que les investigateurs terminent ce scénario en disgrâce, que leur carrière et leur position sociale soient ruinées par le scandale et leur cher Ordre Hermétique anéanti par l'opprobre. Dans ce cas, vous choisirez peut-être d'achever là la campagne. Comme l'écrivait Lovecraft, "Nous vivons sur une île d'ignorance tranquille entourée de noirs océans d'infinité et il n'est pas écrit que nous voyagerons bien loin". Le voyage des investigateurs les a déjà emmenés bien loin et les risques étaient peut-être plus grands qu'ils ne l'avaient jugé. Leurs actions visaient cependant au bien général et quel que soit le résultat de leurs vaillants efforts, ils ont la consolation de savoir qu'ils ont suivi la route pavée de bonnes intentions — même si elle les a menés en Enfer.

Récompenses et sanctions

Si les investigateurs sont directement responsables de l'échec de l'attaque contre St. Paul (ils ont vaincu Arthur et/ou les esclaves du Graal), ils gagnent chacun 2D6 points de SAN. S'ils partagent cette satisfaction avec la police qui s'est chargée elle-même des esclaves du Graal, ils ne reçoivent que 1D6 points de SAN. Si l'attentat contre St. Paul réussit, même partiellement, chaque investigateur perd 1D2-1 points de SAN pour chaque bombe qui a explosé et ne reçoit aucune des récompenses indiquées ci-dessus.

Tuer Arthur fait gagner à chaque investigateur 1D8 points de SAN. S'il s'échappe, l'idée qu'un si terrible ennemi va continuer de vivre et de comploter leur fait, par contre, perdre 1D8 points de SAN.

PNJ

MAJOR RANDOLPH NORTHCOTE, retraité ressuscité, 52 ans

Nationalité : Anglais

FOR 16	CON 10	TAI 16	INT 8	POU 9
DEX 4	APP 14	ÉDU 8	SAN 10	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Bibliothèque 14 %, Crédit 20 %, Discrétion 13 %, Dissimulation 28 %, Étiquette 23 %, Écouter 27 %, Légendes Arthuriennes 35 %, Monter à Cheval 30 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Occultisme 33 %, Premiers Soins 24 %, Se Cacher 22 %, Trouver Objet Caché 19 %.
Armes : Revolver cal. 455 70 %, 1D10+2 ; Sabre 50 %, 1D8+1 + bd.
Sortilèges : Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire, Rituel du Pentagramme, Signe des Anciens.
Note : Ressuscité par la magie du Graal, Randolph Northcote a perdu la moitié de sa DEX, INT, ÉDU et POU. Toutes ses compétences ont aussi été réduites de moitié. S'il doit faire un jet sous une compétence qui n'appartient pas à la liste ci-dessus, rappelez-vous qu'il n'a que la moitié de ses chances de base.

ARTHUR "NORTHCOTE", près de 1500 ans

Nationalité : Anglais

FOR 22	CON 24	TAI 16	INT 16	POU 18
DEX 14	APP 18	ÉDU 10	SAN 5	PV 20

Bonus aux dommages : +1D6.
Armure : Arthur régénère 2 points de Vie par round et ne peut réellement mourir. Il rêvera simplement (hors de son corps, si celui-ci a été détruit) jusqu'à ce qu'il soit à nouveau appelé pour rétablir son règne de Pendragon, le Roi passé et à venir.
Compétences : Discrétion 65 %, Esquiver 56 %, Écouter 30 %, Grimper 60 %, Lancer 48 %, Monter à Cheval 49 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Occultisme 78 %, Persuasion 85 %, Premiers Soins 37 %, Sauter 45 %, Se Cacher 20 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 87 %.
Armes : Poignard 90 %, 1D4+2 + bd.
Sortilèges : Captage, Domination, Fascination, Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

MARILYN CONSTANTINE, Madame et Sorcière de Sheela-na-gig, 46 ans

Nationalité : Anglaise

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 17	POU 18
DEX 12	APP 16	ÉDU 14	SAN 45	PV 13

Bonus aux dommages : néant.
Compétences : Anthropologie 20 %, Archéologie 10 %, Astrologie 23 %, Astronomie 12 %, Cartomancie 33 %, Comptabilité 25 %, Crédit 25 %, Histoire 32 %, Histoire Naturelle 26 %, Médecine 38 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 65 %, Persuasion 46 %, Psychologie 56 %.
Langues : Anglais 70 %, Français 48 %.
Armes : Pistolet (.25 Derringer) 35 %, 1D6 ; Poignard 45 %, 1D4+2.
Sortilèges : Appeler/Congédier, Captage, Cauchemar, Fascination, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Signe de Voor, Tourmenter.

ALEISTER CROWLEY, intrigant de l'Aube Dorée, 25 ans

Nous ne nous sommes pas avancés au point de chiffrer les caractéristiques de Crowley (quelle pouvait être sa DEX ?). Par contre, le Gardien pourra se référer aux informations qui suivent pour mettre en scène ce personnage historique.

Compétences plausibles : Anthropologie 45 %, Archéologie 20 %, Art (Poésie, Écriture) 60 %, Astronomie 45 %, Bibliothèque 65 %, Crédit 30 %, Discrétion 20 %, Écouter 35 %, Esquiver 40 %, Étiquette 15 %, Grimper 70 %, Histoire 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Nager 45 %, Occultisme 85 %, Persuasion 40 %, Pharmacologie 25 %, Psychologie 30 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 15 %.
Langues : Allemand 30 %, Anglais 80 %, Français 30 %, Hébreu 40 %, Latin 55 %.
Sortilèges : Chant de Thoth, Créer un Talisman (tous), Créer une Baguette (Accessoire), Domination, Envoyer des Rêves, Invisibilité, Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire, Rituel du Pentagramme, Signe de Voor, Vision Spirite, Voyage Astral.

INSPECTEUR-CHEF MARTIN CLEVELAND, Scotland Yard, 54 ans

FOR 12	CON 10	TAI 16	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 11	ÉDU 16	SAN 62	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4
Compétences : Baratin 45 %, Comptabilité 35 %, Crédit 15 %, Droit 90 %, Écouter 50 %, Esquiver 25 %, Étiquette 30 %, Persuasion 65 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 65 %, Trouver Objet Caché 70 %.
Langues : Anglais 80 %, Français 40 %.
Armes : Revolver .38 60 %, 1D10 ; Matraque 45 %, 1D8 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd.

L'inspecteur Cleveland est un grand costaud passablement impressionnant. La broussaille rousse de ses favoris et moustache semble se hérisser quand il est en colère — ce qui n'est pas rare. Il ne vit que pour son travail et porte en permanence son revolver sur lui.

Policier passionné et travailleur, Cleveland n'a pas bon caractère et tend à réagir violemment face à ceux qui se mettent sur son chemin. Ses manières brusques ne sont que la manifestation de sa féroce détermination d'amener les coupables devant la justice. Son obstination réduit de moitié les jets de Persuasion qui le visent.

Généralement irritable et intraitable, il a une entière confiance en son collègue, le sergent Craig, lequel s'attache bien souvent à arrondir les angles mis à vif par son supérieur.

INSPECTEUR JOHN CRAIG, Scotland Yard, 43 ans

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 14	POU 13
DEX 15	APP 15	ÉDU 15	SAN 66	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Compétences : Baratin 60 %, Conduire Attelage 60 %, Crédit 30 %, Discrétion 45 %, Droit 75 %, Écouter 50 %, Esquiver 50 %, Étiquette 10 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 45 %, Sauter 45 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.
Langues : Anglais 75 %, Polonais 20 %.
Armes : Revolver .455 55 %, 1D10+2 ; Matraque 65 %, 1D8 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, dommages spéciaux.

Contrairement à son partenaire, Craig est un policier aimable et accommodant. Ce rude gaillard athlétique, rasé de près, n'est pas homme à reculer devant une bagarre : comme constable, il a combattu les émeutes du Bloody Sunday de 1887 [Dimanche Sanglant]. Lui aussi ne quitte jamais son revolver. Même s'il n'y met pas la détermination combative de son ami l'inspecteur Cleveland, Craig aime son travail.

L'inspecteur Craig est plus susceptible d'écouter les théories des investigateurs que ses supérieurs. Il n'enfreindra pas la loi pour leur venir en aide mais s'ils parviennent à démontrer leurs assertions, il accepte éventuellement d'entendre des explications occultes. Si les investigateurs s'en font un ami, Craig peut leur servir de contact avec l'explosif inspecteur-chef Cleveland.

ESCLAVES DU GRAAL

	1	2	3	4	5	6
FOR	16	18	15	17	16	17
CON	15	16	18	16	14	17
TAI	14	18	17	15	16	14
INT	4	5	3	7	4	9
POU	4	6	5	2	5	4
DEX	5	7	7	8	9	6
PV	15	17	18	16	15	16
bd	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Déplacement : 8
Armes : Coup de Pied 30 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 60 %, 1D4 + bd ; Lutte 35 %, dommages spéciaux ; Morsure 35 %, 1D4.
Compétences : Ignorer la Douleur 100 %, Trouver Objet Caché 35 %.
Perte de SAN : Voir un Esclave du Graal coûte 1/1D8 points.
Notes : Ce sont les six cadavres ramenés à la vie par Arthur. Tous sont en grande tenue puisqu'ils arrivent directement de leur propre enterrement. Tous sont à l'évidence morts, ce qui ne semblent pas les arrêter. Le contrôle mental d'Arthur en fait des sortes de somnambules qui n'émettent que de vagues grognements gutturaux et des cris de douleurs quand ils sont blessés. Quand l'un d'entre eux a reçu suffisamment de dommages pour être tué, il s'effondre simplement par terre et ne se relève pas (à moins d'un nouveau recours à la magie du Graal, bien sûr).

PARASITES ASTRAUX, prédateurs invisibles

INT 9	POU 12
Déplacement 15	PV 12

Armes : Drainent 1D3 points de CON, toutes les 4-8 heures, (à la discrétion du Gardien) à une victime située le monde réel si celle-ci rate un jet de résistance CON contre POU du parasite. La victime s'affaiblit progressivement jusqu'à devenir impotente (3 points de CON) et fiévreuse. Voir "Le Plan Astral," pages 53-54 pour plus d'informations sur le combat et les dommages dans le plan astral.
Armure : Vulnérables uniquement au combat astral et aux sorts.
Perte de SAN : Voir un Parasite Astral coûte 1/1D6 points, mais ces prédateurs invisibles ne sont normalement apparents que sur le plan astral ou par la Vision Spirite de l'Aube Dorée.
Notes : Les parasites astraux, invoqués par Arthur et chargés de harceler les investigateurs, prennent la forme d'un nuage de vibrions traversés de faibles éclairs lumineux et colorés. Ils se tiennent toujours à proximité de l'investigateur qu'Arthur leur a désigné jusqu'à la mort de celui-ci ou leur propre destruction ou conjuration.

On ne peut s'en débarrasser qu'en se servant d'un Talisman de Conjuration ou en entrant dans le plan astral pour vaincre chacun d'entre eux en combat. Quand l'un d'entre eux est attaqué, les parasites qui sont à proximité (si tous les investigateurs sont ensemble par exemple) n'interviennent pas. Ils ne participent à un combat que s'ils sont attaqués personnellement. La procédure de combat astral est décrite page 54.

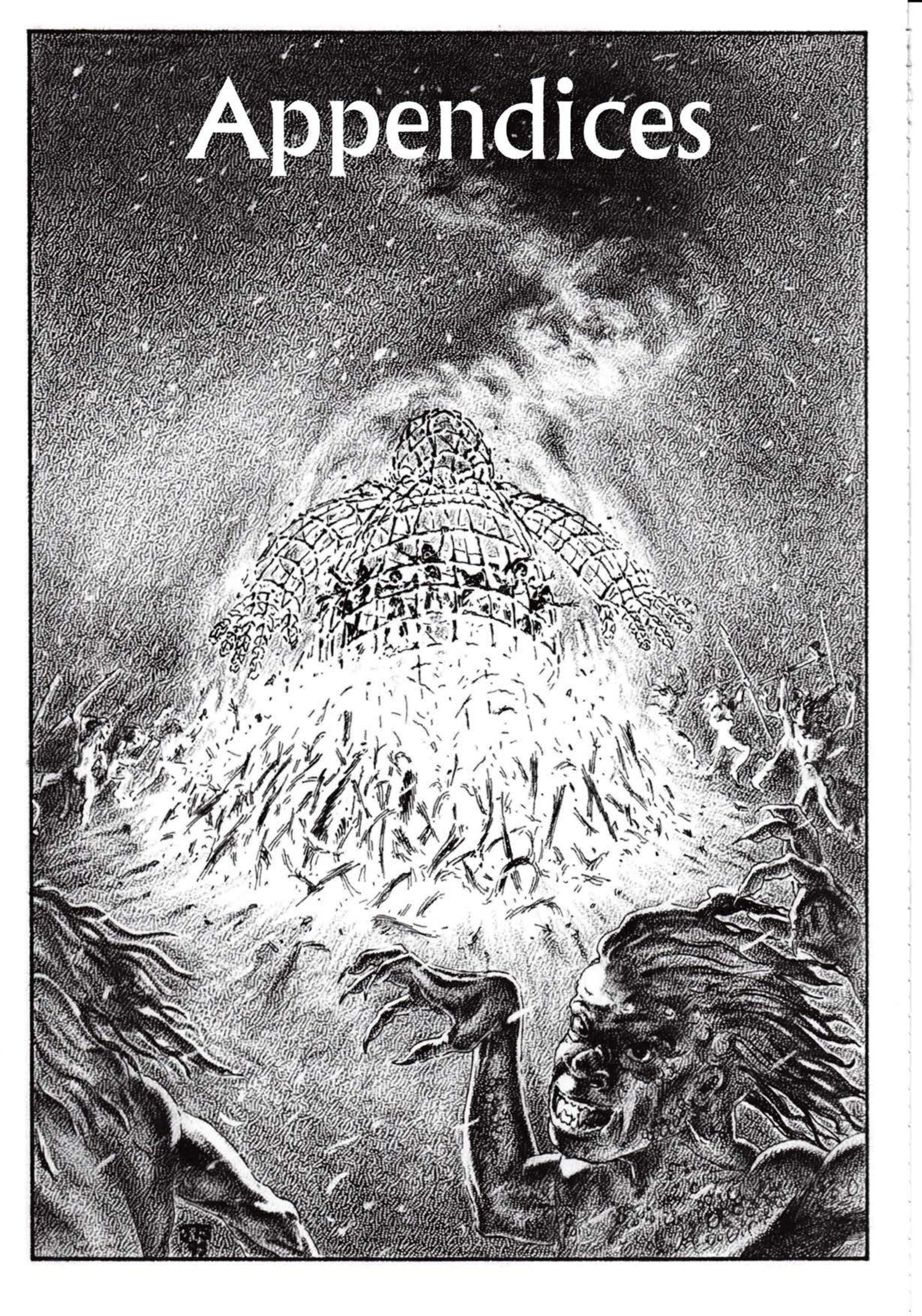
Marilyn Constantine est capable d'écarter la menace représentée par les parasites. Pour plus de détails à ce sujet voir "Une Visite au Couvent — Mercredi".

LA BÊTE NOIRE DE SHEELA-NA-GIG, Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

FOR 44	CON 18	TAI 44	INT 15	POU 20
DEX 17	Déplacement 8		PV 31	

Bonus aux dommages : +2D6
Armes : Tentacule 80 %, bd = absorption de FOR ; Piétinement 40 %, 2D6 + bd.
Armure : Les Rejetons étant constitués de matière non terrestre, les armes à feu ne leur infligent jamais plus de 1 point de dommages (2 points en cas d'empalement). Les fusils de chasse font cependant exception à cette règle et provoquent toujours des dégâts minimum. Les armes blanches leur font subir des dommages normaux, alors que la chaleur, les explosifs, les acides, l'électricité ou les poisons n'ont aucun effet sur eux.
Sortilèges : Appeler/Congédier Shub-Niggurath.
Perte de SAN : Voir un Sombre Rejeton coûte 1D3/1D10 points.

Appendices



APPENDICE A

Bibliographie et lectures conseillées

par Kevin A. Ross

Ce livre, qui est une œuvre de fiction historique, a nécessité beaucoup de recherches bibliographiques. Les ouvrages ayant directement servi de références sont réunis dans la première liste ; la seconde regroupe des écrits susceptibles d'aider le Gardien à reconstituer l'époque et les lieux, ainsi que l'atmosphère baroque des intrigues développées dans ce supplément. La plupart des entrées sont accompagnées d'une brève description du thème abordé.

Bibliographie

Alcock, Leslie. *Arthur's Britain : history and archaelogie, AD 367-634*. Londres : Viking Penguin, 1989.
Une étude archéologique de l'Arthur historique, et plus particulièrement des fouilles de Cadbury.

Andersen, Jorgen. *Witch on the Wall*. Londres : George Allen & Unwin (Publishers) Limited, 1977.
Une étude détaillée des sculptures Sheela-na-gigs recensées dans les îles britanniques. Comprend quantité d'histoires et de mythes sur les Sheelas, ainsi que des douzaines de photographies.

Baedeker, Karl. *London and Its Environs* (édition de 1898). Leipzig, Allemagne : Karl Baedecker Compagny, 1898.
Une incroyable mine d'informations sur la ville et l'époque. Une collection de cartes inestimables.

Barton, William. *Cthulhu by Gaslight*. Oakland, Californie : Chaosium, Inc. 1986. Version française, Jeux Descartes, 1987.
Le supplément victorien original de *L'Appel de Cthulhu*, un concentré d'informations utiles sur l'époque.

Baskin, Wade. *Satanism : a Guide to the Awesome Power of Satan*. New York : Citadel Press, 1988.
Moins exploitable qu'il n'y paraît — mais très bon lexique de termes, personnalités et doctrines occultes.

Begg, Paul, Martin Fido et Keith Skinner. *The Jack the Ripper A to Z*. Londres : Headlines, 1991.
Le livre sur le sujet — point final. Imaginez une encyclopédie qui recense tout ce qui a un lien avec le sujet : la voici en mieux. Informations sur l'époque, organismes policiers et responsables, etc.

Boumphrey, Geoffrey. *The Shell Guide to Britain*. Londres : Dutton, 1969.
Cartes, informations touristiques, etc.

Bradley, Anthony. *William Butler Yeats*. New York : Ungar, 1979.
S'intéresse principalement aux pièces de Yeats, mais comprend aussi des informations sur Yeats, Maud Gonne et leur relation à la cause irlandaise.

Briggs, Katharine. *An Encyclopedia of Faeries*. Nex York : Pantheon Books, 1976.
Un recueil incroyable sur le folklore, y compris un bon passage sur Black Annis/Black Annie.

Cavendish, Richard. *Man, Myth & Magic*. New York : Cavendish, 1970.
Cette encyclopédie en plusieurs volumes offre un bon survol des sujets anthropologiques et occultes.

Colquhoun, Ithell. *Sword of Wisdom : MacGregor Mathers and the Golden Dawn*. New York : Putnam, 1975.
Une source d'informations sur le Dr. F.W. Felkin.

Crammer, Steven R. *The Golden Dawn FAQ*. Internet : 1995.
Une compilation d'informations sur l'Aube Dorée dans ses incarnations passées et présentes, sur Internet.

Crowley, Aleister. *The Confessions of Aleister Crowley*. Boston : Routledge & Kegan Paul, 1979.
L'autobiographie de l'homme le plus malveillant du monde, débordante de vitriol et d'exagérations. Traite étonnamment peu de son implication dans l'Aube Dorée, néanmoins utile.

Davis, Stephen. *Hammer of the Gods : the Led Zeppelin saga*. New York : W. Morrow, 1985.
Traite de l'influence d'Aleister Crowley sur le groupe et de l'histoire mouvementée de Boleskine qui a appartenu à Aleister Crowley et au guitariste Jimmy Page.

Downson, Godfrey. *The Hermetic Tarot*. New York : U.S. Games Systems, Inc., 1980.
"Basé sur les travaux ésotériques de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée." Le Tarot de l'Aube Dorée, avec son mode d'utilisation et un peu d'historique. Recommandé.

Greer, Mary K. *Women of the Golden Dawn : Rebels and Priestresses*. Rochester, New York : Park Street Press, 1995.
Source de quelques références photographiques de dernière minute et autres bribes d'informations.

Guiley, Rosemary. *Harper's Encyclopedia of Mystical and Paranormal Experience*. Edison, New Jersey : Castle Books, 1991.
Source de certaines informations sur l'astrologie et les origines païennes de la légende du graal.

Holdstock, Robert. *Mythago Wood*. New York : Arbor House, 1984.
A inspiré la forêt d'Oak Wood du scénario "L'Enfer est sans colère". Un roman baignant dans le folklore celtique. La suite est titrée *Lavondyss*.

Howe, Ellic. *The magicians of the Golden Dawn : a Documentary History of a Magical Order, 1887-1923*.

Londres : routledge and Kegan Paul, 1972.
Notre principale source d'informations sur l'Aube Dorée. C'est un regard historique et pondéré sur l'Ordre, ses nombreuses personnalités fascinantes et les divers événements qui ont entraîné sa disparition. Si vous devez n'en lire qu'un…

Howe, Ellic, ed. *The Alchemist of the Golden Dawn : The Letters of the Revd W.A. Ayton to F.L. Gardners and Others, 1886-1905*. Wellington, Angleterre : Aquarian Press, 1985.
Apporte des informations sur Percy Bullock.

Keane, Patrick J. *Terrible Beauty : Yeats, Joyce, Ireland, and the myth of the devouring female*. Columbia, Missouri : University of Missouri Press, 1988.

Leroux, Gaston. *Le Fantôme de l'Opéra.*, Le Livre de Poche.
Le roman de Gaston Leroux qui a inspiré "La Musique de la Nuit".

Lovecraft, H.P. "De l'au-delà". *Dagon*, Éditions J'ai Lu.
La conception du plan astral développée dans ce supplément doit quelque peu à ce conte de HPL.

Lovecraft, H.P. "La musique d'Erich Zann". Recueil "Je suis d'ailleurs", Éditions Denoël.

Machen, Arthur. *Selected Letters*. Wellingborough, Angleterre : Aquarian Press, 1988.
Ce membre de l'Aube Dorée évoque rarement ses expériences au sein de l'Ordre, mais dans ses lettres à A.E. Waite, ami, co-auteur et autre membre de l'Ordre, il discute souvent de la légende du graal, un sujet auquel les deux hommes s'intéressaient beaucoup.

Matthews, John et Bob Stewart. *Legends of King Arthur & His Warriors*. Leicester, Angleterre : Bookmart Ltd., 1993.
Bien que destiné à un public populaire, cet ouvrage offre un regard très détaillé et très fouillé sur l'époque d'Arthur, complété de nombreuses citations et extraits de sources contemporaines.

Pauwels, Louis et Jacques Bergier. *Le matin des magiciens*.. Gallimard, 1972.
Une étude tirée par les cheveux des mythes et bizarreries humaines, que l'on peut rapprocher des livres de Von Daniken ou Fort — en moins crédible. Des chapitres sur Machen, l'Aube Dorée et le graal.

Pool, Daniel. *What Jane Austen Ate and Charles Dickens Knew : From Fox Hunting to Whist — The Facts of Daily Life in 19th Century England*. New York : Simon & Schuster, 1993.
Le titre dit tout [Ce que Jane Austen mangeait et Charles Dickens savait : de la chasse au renard au whist — la vie quotidienne dans l'Angleterre du 19e]. Recommandé.

Regardie, Israel. *The Golden Dawn (Sixth Edition)*. St. Paul, Minnesota : Llewellyn Publications, 1993.
La totalité des enseignements, cursus et rituels de l'Ordre, l'Aube Dorée comme si vous y étiez. Les Gardiens désireux de savoir à quoi ressemblaient les rituels peuvent le consulter.

Rolleston, T.W. *Myths and Legends of the Celtic Race*. New York : Schocken Books, 1986.

Ross, Kevin A., ed. *Les Sacrements du Mal*. Jeux Descartes
Contient quelques-uns des personnages et concepts qui apparaissent dans les scénarios Aube Dorée. Les cartes et les informations sur l'époque peuvent aussi servir.

Rumbelow, Donald. *Jack the Ripper : the Complete Casebook*. Chicago : Contemporary Books, Inc., 1988.
À peu près aussi complet que vous pouvez l'espérer (mais voir le livre de Paul Begg, plus avant) ; une lecture terrifiante. Le premier chapitre "Outcast London" trace le portrait des bas-quartiers de Londres



Nos remerciements aux bibliothécaires qui nous ont aimablement aidés dans nos recherches.

dans les années 1880 et devrait être une lecture obligatoire pour tous les Gardiens *Gaslight.*

Spence, Lewis. *The Magic Arts in Celtic Britain.* New York : Barnes & Noble Books, 1993.
Des chapitres sur Arthur et le graal, et leurs rôles dans les diverses légendes celtiques.

Spence, Lewis. *An Encyclopedia of Occultism.* New York : Citadel Press, 1993.
A inspiré plusieurs des magies développées dans ce recueil ; excellent ouvrage de référence générale.

Stafford, Greg. *King Arthur Pendragon.* Oakland, Californie : Chaosium, Inc., 1994.

Sullivan, Jack, ed. *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural.* New York : Viking, 1986.
Une compilation Horreur, avec des textes sur Lovecraft, Machen, Yeats, Wilde, Stroker et beaucoup d'autres. Recommandé.

Theobalds, Graham R. "Mysteries of Ancient Britain". *The Unspeakable Oath*, n° 5. Columbia, Missouri : Pagan Publishing, 1992.

Time-Life Books, eds. *Mysteries of the Unknown (Ancient Wisdom and Secrets Sects, Mystic Places ; Earth Energies).* Alexandria, Virginia : Time-Life Books, 1989.
Un cousin moins savant de *Man, Myth & Magic.* Néanmoins très utile pour son évocation de l'Aube Dorée. Recommandé.

United States Governement. *The American Ephemeris and Nautical Almanac* (éditions pour 1890 à 1900). Washington, D.C. : Bureau of Navigation, 1887-1899.

Walker, Charles. *Strange Britain.* Londres : Brian Todd Publishing House, 1989.
Un livre de salon, plein de légendes, d'histoires originales et autres ; nombreuses photos.

Watson, J.R., ed. *Everyman's Book of Victorian Verse.* Londres : Dent, 1982.
Une intrigante anthologie, comprenant des œuvres de Thomas Hardy, Alfred, Lord Tennyson, Robert et Elizabeth Barrett Browning et Lewis Carroll. Et des maîtres de l'horreur comme Wilde et Stevenson, ainsi que l'important membre de l'Ordre Yeats — et J.K. Stephen, soupçonné d'être Jack l'Éventreur.

Willis, Lynn, ed. *Dark Designs.* Oakland, Californie : Chaosium, Inc., 1991.

Yeats, W.B. *The Collected Poems of W.B. Yeats : A New Edition.* New York : Collier Books, 1989.
Des poèmes fréquemment mystiques, par le deuxième membre de l'Ordre le plus connu (après Crowley), un personnage important de ce recueil.

Éditions Télètes, Collection Histoire et Rituels de la Golden Dawn

Tereshchenko, Nicolas. *Les Ancêtres Rosicruciens de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn.* 1992.

Jean Pascal Ruggiu. *Rituel d'Initiation de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn.* 1992.

Jean Pascal Ruggiu. *Rituel Magique de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn.* 1994.

Jean Pascal Ruggiu. *Magie Hénokéenne de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn.* 1994.

Denis Labouré. *Les Enseignements Qabalistiques de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn.* Édition Télètes, 1994.

Lectures conseillées

Blake, Ian. "Lovecraft and the Dark Grail". *Lovecraft Studies #26.* West Warwick, Rhode Island : Necronomicon Press, 1992.
Commentaires intéressants sur "La couleur venue d'ailleurs" comme étant la noire réponse de HPL à "The Great Return" de Machen.

Blaylock, James P. *Homonculus.* New York : Ace Books, 1986.
Un roman SF/fantastique très distrayant, se déroulant dans la Londres victorienne, avec de superbes héros et méchants. La suite est *Lord Kelvin's Machine.*

Delano, Jaimie. *Hellblazer.* New York : DC Comics Inc., 1988.
Bande dessinée d'horreur réaliste et sinistre se déroulant dans la Grande-Bretagne contemporaine.

Gaiman, Neil. *Sandman.* New York : DC Comics Inc., 1989.
Fiction graphique et mystique de chez DC Comics (il mérite mieux que l'appellation *comics*). Hautement recommandé.

Howe, Sir Ronald. *The Story of Scotland Yard.* New York : Horizon Press, 1966.
Cette histoire, écrite par un ancien chef du CID, traite du développement du Yard depuis sa naissance. Particulièrement utile en ce qui concerne la Branche Spéciale.

Jeter, K.W. *Infernal Devices.* New York : St. Martin's Press, 1987.
Un autre roman victorien SF/fantastique distrayant, encore plus délirant que Blaylock et Powers.

Machen, Arthur. *Tales of Horror and the Supernatural.* Londres : John Baker, 1964.
Ses divers contes réunissent le Petit Peuple, des paraboles sur une science débridée et l'utilisation de drogues, et des méditations sur le graal, entre autres menaces ténébreuses. Recommandé.

Machen, Arthur. *The Three Impostors.* [Les Trois Imposteurs] New York : Ballantine Books, 1972.
Un roman remarquable qui est un fait un recueil de nouvelles interconnectées. Londres n'a jamais paru être un lieu aussi étrange. Hautement recommandé.

Moore, Alan & Eddie Campbell. *From Hell.* Princeton, Wisconsin : Kitchen Sink, 1993.
Un roman enraciné dans les crimes de Jack l'Éventreur, avec une intrigue complexe, un approfondissement étonnant des détails et un index incroyablement fouillé. Hautement recommandé.

Powers, Tim. *The Anubis Gates.* New York : Ace Books, 1983.
Un des meilleurs romans se déroulant à l'époque victorienne. Voyageurs temporels, bohémiens, magie égyptienne et plus encore. Hautement recommandé (de même que *On Stranger Tides* et *The Stress of Her Regard* du même auteur)

Tynes, John, ed. *The Unspeakable Oath #5.* Columbia, Missouri : Pagan Publishing, 1992.
Le numéro britannique du journal de l'AdC publié par Pagan propose beaucoup d'informations occultes et de couleur locale. Recommandé.

APPENDICE B

Une histoire de l'Aube Dorée

(Version des joueurs)
par Garrie Hall

Les informations suivantes résument la fondation de l'Aube Dorée et les premières années d'existence de l'Ordre. Elles représentent ce qu'un membre type de l'Aube Dorée sait lorsqu'il la rejoint.

Origines de l'Aube Dorée

En 1888, le spiritisme perd la faveur des occultistes victoriens. Ceux-ci s'intéressent d'abord au mysticisme oriental de la Société Théosophique de Madame Helena Petrovna Blavatsky[1]. Pour une minorité s'ouvrent les portes habituellement closes de la franc-maçonnerie. Mais, année après année, la rumeur d'une antique et secrète société rosicrucienne anglaise circule tant dans les cercles théosophiques que maçonniques.

La légende rosicrucienne

La légende voudrait que Christian Rosenkreuz soit né en 1378 en Autriche et placé par ses parents dans un monastère à l'âge de cinq ans. Avant ses seize ans, il maîtrise aussi bien le grec que le latin et c'est lui, et un autre de ses frères, qui est choisi pour entreprendre un pèlerinage jusqu'au Saint-Sépulcre. Malheureusement son compagnon meurt à Chypre et le jeune moine doit poursuivre, seul, vers Damas.

Là, il entend parler des sages de Damcar, en Arabie. Ayant maintenant atteint sa seizième année, Rosenkreuz se met en route pour les rencontrer. À Damcar, il est accueilli chaleureusement comme s'il y avait été attendu. Auprès des sages, il apprend l'arabe et traduit des textes arabes en latin ; il excelle en mathématiques et en sciences naturelles. Une fois ses études terminées, il se rend en Égypte, à Fez au Maroc et enfin en Espagne, accumulant toujours plus de connaissances secrètes. Puis, il rentre chez lui en Allemagne.

Avec l'aide de ses frères du monastère, il entreprend alors d'écrire tout ce qu'il a appris. Ces premiers membres de la Fraternité de la Rose-Croix doivent tous se choisir un successeur capable de transmettre la connaissance si l'un d'eux vient à mourir afin de préserver, et leur savoir et la Fraternité elle-même. À la mort de Rosenkreuz, en 1484, l'essentiel des écrits de la Fraternité disparaît, ainsi que le corps du fondateur lui-même.

Cent vingt ans plus tard, en 1604, on découvre, lors d'un réaménagement du bâtiment, une tablette de bronze qui porte la liste des membres de la Fraternité. Déplacée, celle-ci révèle l'existence d'un caveau secret qui se divise en sept sections, comptant chacune dix panneaux couverts d'inscriptions et symboles ésotériques. Chacun des sept murs est creusé d'une niche qui contient un coffre. Ces coffres renferment les travaux originaux du fondateur. La lumière tombe au centre du caveau sur un autel de pierre sous lequel se trouve la dépouille mortelle de Christian Rosenkreuz intacte de toute corruption. Ses successeurs remettent en place l'autel et scellent à nouveau le caveau.

En 1614 paraît un ensemble de documents, le "Manifeste Rosicrucien", écrits par des auteurs anonymes qui se réclament de la Fraternité rosicrucienne. Ce sont ces documents qui content l'histoire qui précède ; avant 1614, il n'existe aucune trace d'un Christian Rosenkreuz, personnage historique ou fictif.

Des sociétés se définissant elles-mêmes comme rosicruciennes se font connaître au début ou au milieu du 18ᵉ siècle. En 1888, il existe déjà un groupe de Maître Maçons intéressés par l'occulte appelé Societas Rosicruciana in Anglia (Société Rosicrucienne d'Angleterre) qui, malgré ce nom, ne prétend pas réunir de véritables rosicruciens.

La genèse de l'Aube Dorée

En 1886, le Dr. William Wynn Westcott, un membre de la Société rosicrucienne d'Angleterre, entend parler d'un manuscrit crypté contenant des secrets des rose-croix. En août de l'année suivante, Westcott a obtenu et traduit le document. Ce dernier contient les règles de conduite pour cinq grades de style maçonnique et les rituels associés.

Dans les feuillets du manuscrit, il trouve aussi l'adresse codée d'une adepte rosicrucienne en Allemagne, Fraulein Sprengel. Une abondante correspondance s'ensuit et il apprend que Fraulein Sprengel est à la tête d'une société rosicrucienne allemande.

Westcott est autorisé par Fraulein Sprengel à fonder une branche anglaise de Die Goldene Dammerung (L'Aube Dorée). En octobre 1887, il invite son compagnon maçon, Samuel Liddell MacGregor Mathers, à le rejoindre pour l'aider à compléter les rituels décrits dans le manuscrit. Le triumvirat va se compléter du Dr. W.R. Woodman, Magus Suprême de la Société rosicrucienne

[1] Madame Blavatsky (1831-1891), écrivain et philosophe née en Russie, joue un rôle majeur dans le mouvement spirite du 19ᵉ siècle. Elle fonde la Société Théosophique à New York en 1875, après un voyage en Inde qui lui aurait permis de rencontrer des chefs spirituels dont elle tient une histoire secrète du monde et une philosophie d'édification personnelle. Ces livres les plus importants sont *Isis Unveiled* (Isis dévoilée, 1877), *The Secret Doctrine* (La Doctrine Secrète, 1888), *The Key to Theosophy* et *The Voice of Silence* (La Clé de la Théosophie et La Voix du Silence, tous deux en 1889).

d'Angleterre. Woodman ne joue qu'un rôle limité dans la création de l'Ordre ; il est connu pour ses études des éléments les plus obscurs de la cabale et du symbolisme maçonnique. L'existence de l'ordre est entièrement due aux efforts de Westcott. *Coroner* (médecin légiste) par profession, l'homme est un véritable érudit et un gentleman fasciné par tout ce qui concerne l'occultisme.

Westcott reçoit une lettre lui donnant mandat pour agir au nom de Fraulein Sprengel en janvier 1888. Le 1er mars, l'acte de création d'Isis-Urania, Temple N° 3 de l'Aube Dorée, est signé. Le Temple N° 1, "Licht, Liebe, Leben", est celui de Fraulein Sprengel en Allemagne. Le Temple N° 2, Hermanoubis, correspond à une première tentative pour établir l'ordre en Angleterre. Hermanoubis Temple N° 2 est apparemment responsable de la perte du manuscrit crypté qui lui avait été prêté par le célèbre occultiste Eliphas Levi[2]. Ce temple a cessé de fonctionner à la mort de ses chefs.

L'Aube Dorée de Westcott est plus une université de l'occultisme qu'un temple. Elle fonctionne selon un système de grades assez semblable à celui de la franc-maçonnerie. Mais, contrairement à celle-ci, l'Aube Dorée accueille aussi bien les femmes que les hommes. Tous les initiés doivent suivre un cursus rigoureux en théorie occulte et passer une série d'examens qui conditionnent l'accès aux premiers grades :

0 = 0 ....Néophyte
1 = 10 ......Zelator
2 = 9 ....Theoricus
3 = 8 ....Practicus
4 = 7 ....Philosophus
Portail (ce grade intermédiaire ne correspond à aucun numéro)

Ce sont les grades de l'Ordre Extérieur décrits dans le manuscrit crypté. Ils sont suivis des grades de l'Ordre Intérieur dont les rituels et enseignements sont créés par Mathers.

5 = 6 ....Adeptus Minor
6 = 5 ....Adeptus Major
7 = 4 ....Adeptus Exemptus

Pour finir, il y a les grades des chefs secrets, les mystérieux et véritables dirigeants de l'Ordre qui n'apparaissent que sur le plan astral. Ces grades sont aussi des créations de Westcott, Mathers et Woodman :

8 = 3 ....Magister Templi
9 = 2 ....Magus
10 = 1 ......Ipsissimus

Des nombres sont associés à chaque grade suivant une logique assez transparente. Si l'on considère toute l'échelle des grades, le premier nombre va de 1 à 10, alors que le suivant évolue en sens contraire. Ces nombres représentent différentes branches de l'Arbre de Vie (un concept issu de la Cabale juive). Ces couples de nombres représentent divers attributs associés à l'Arbre de Vie qui définissent les différents grades. Le niveau 1 = 10 (Zelator), par exemple, est associé à la terre élémentaire (1) et au centre divin de la conscience humaine (10). Le Zelator est donc défini comme un être relevant du royaume des mortels mais qui reconnaît que celui-ci fait partie d'un tout supérieur et divin. Au niveau 10 = 1 (Ipsissimus), on atteint tout le contraire : un être dont la substance ne relève plus que de l'éther et du transcendant.

Chaque degré est associé à un rituel qui lui est propre et chaque membre choisit une devise (généralement en latin) qui lui sert de nom à l'intérieur de l'Ordre. Les membres qui s'élèvent jusqu'à l'Ordre Intérieur choisissent une nouvelle devise et apprennent l'existence des Chefs Secrets au-dessus d'eux. Chefs visibles de l'Ordre, Westcott ("Sapere Aude"), Mathers ("'S Rioghal Mo Dhream") et Woodman ("Magna Est Veritas Et Praevavebit") ont tous le grade 5 = 6.

Fraulein Sprengel ("Sapiens Dominabitur Astris") possède le degré 7 = 4 de même que "Non Omnis Moriar", "Deo Duce Comite Ferro" et "Vincit Omnia Veritas", les Chefs Secrets de l'Aube Dorée en Angleterre. Ces prétendus Chefs Secrets ne sont autres que Westcott, Mathers et Woodman. Même si la théorie permet éventuellement de s'élever jusqu'aux grades du Troisième Ordre, aucun initié n'a jamais atteint ces hauteurs vertigineuses de pouvoir spirituel.

En 1888, un Néophyte paye un droit d'entrée de 10s auquel s'ajoutent 2s 6d de cotisation annuelle. Son écharpe cérémonielle lui coûte encore 2s 6d et une copie du rituel 0 = 0 5s de plus. Il peut aussi obtenir un exemplaire de l'histoire de l'Ordre pour 2s. Le rituel lui-même rappelle l'Égypte et culmine avec un serment d'obéissance et de secret. Le parjure éventuel s'expose au "Courant de Volonté" des Chefs Secrets qui, d'après certaines descriptions, laisse la victime "comme frappée par la foudre".

L'étude du symbolisme occulte élémentaire (tant alchimique qu'astrologique), de l'alphabet hébreu, de l'Arbre de Vie cabalistique, des Tarots et de la géomancie est pratiquée à tous les niveaux de l'Ordre Extérieur. La seule magie pratique enseignée est la création du pentagramme de protection, et ce, dès le grade de Néophyte.

Ceux qui ont déjà étudié l'occultisme par ailleurs trouvent souvent que les premiers grades ne leur apprennent rien qu'ils ne sachent déjà. Mais ils progressent alors rapidement pour atteindre des niveaux susceptibles de leur apporter une édification supérieure.

L'Aube Dorée ne cherche pas à produire de puissants sorciers. Elle prétend plutôt apporter à ses membres une forme de développement spirituel qui leur convienne. Ce développement suit les sentiers de la magie hermétique et du savoir occulte comme d'autres passent par le christianisme ou la Règle d'Or. Les membres de l'Aube Dorée doivent être studieux, sincères et posséder le désir d'améliorer leur intelligence et leur esprit par l'étude et la dévotion.

[2] Eliphas Lévi (1810-1875) est un important occultiste français. Ses travaux étaient et sont encore fort respectés par ceux qui s'intéressent à la magie hermétique et plus particulièrement aux tarots.

L'Aube Dorée et l'enseignement

L'Aube ayant été conçue comme une sorte d'université magique, la transmission des connaissances représente une part importante de ses activités. De fait, des cours sont régulièrement organisés, même si leur fréquence varie suivant les époques : une fois par mois au milieu des années 1890, puis juste pour les rites d'équinoxe quand les activités de l'Ordre se ralentissent.

Ces cours couvrent un vaste éventail de sujets en rapport avec les magies qui intéressent l'Aube : le plus souvent, la projection astrale, l'alchimie, la force de la volonté, la psychologie ésotérique, le mysticisme, la voyance et la divination. Certains cours sont réservés aux membres de l'Ordre Intérieur car ils portent sur des connaissances jugées trop dangereuses pour l'Ordre Extérieur.

Aucune règle de jeu ne couvre ces cours mais leur fréquentation est censée expliquer l'augmentation de la compétence Occultisme qui accompagne chaque nouveau grade.

Cours de Connaissance : Un "Cours de Connaissance" est préparé pour chaque degré de l'Ordre. Chacun d'entre eux est un long mémoire rassemblant tous les sujets et connaissances que l'initié est supposé maîtriser avant d'accéder au grade suivant. (Il ne s'agit pas de cours-conférences ; ils sont distribués sous forme écrite.) Pour ceux qui seraient intéressés, la totalité des Cours de Connaissance de l'Aube Dorée est reproduite dans le livre d'Israel Regardie *The Golden Dawn*, cité dans la bibliographie.

Parchemins Volants : Une autre forme d'enseignement passe par la pratique des Parchemins Volants qui sont dactylographiés et postés à tous les membres de l'Ordre Intérieur ; il s'agit souvent de transcriptions de conférences données aux membres de l'Ordre Intérieur. Une quarantaine d'entre eux verront le jour entre 1892 et 1897. Le Dr. Westcott en est généralement l'auteur. Les sujets traités comprennent les pratiques magiques habituelles mais on y aborde aussi la moralité du travail magique, le décryptage des documents occultes et les méthodes de dessin des pentagrammes au crayon et au compas.

Histoire récente

À la fin mars 1888, l'Ordre compte neuf membres qui se réunissent régulièrement à Mark Masons Hall, le point de ralliement de l'Ordre Extérieur pour les temps agités à venir. À la fin de l'année, une douzaine d'autres transfuges de la Société rosicrucienne l'ont rejoint. En octobre de cette même année, Madame Blavatsky, essayant de juguler l'hémorragie qui vide lentement son organisation au profit de l'Aube Dorée, crée la Section Ésotérique de la Société Théosophique.

L'année 1888 voit aussi naître deux autres Temples de l'Aube Dorée : l'éphémère Osiris, Temple N° 4 à Weston-Super Mare, et l'Horus, Temple N° 5 à Bradford. L'Ordre continue de croître pendant toute l'année 1889, mais 1890 est marquée par un certain nombre d'événements qui vont peser sur son futur.

En 1889, Blavatsky interdit à tous ses fidèles théosophistes d'appartenir à une autre société secrète. Une rébellion mineure s'ensuit et il lui faut revenir sur cet interdit en signant un "Pacte de Tolérance Mutuelle" avec l'Aube Dorée, acceptant même Westcott comme membre de sa propre Section Ésotérique.

En mars 1890, l'Ordre Intérieur reçoit le nom de "Ordre De La Rose de Rubis Et De La Croix D'Or" qui souligne son héritage rosicrucien.

En août 1890 arrivent de graves nouvelles d'Allemagne. Westcott reçoit une lettre qui l'informe de la mort de Fraulein Sprengel. Pire, il apparaît qu'elle a soutenu Westcott et la branche anglaise de l'Aube Dorée de son propre chef et contre l'avis de ses pairs. Les Chefs Secrets du Temple N° 1 retirent leur soutien à l'Aube Dorée qui se trouve coupée de l'Ordre originel.

Et c'est ainsi que la plus grande société magique d'Angleterre, l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, reste isolée.

APPENDICE C

Création des investigateurs victoriens

par L.N. Isinwyll et John Tynes

Ce récapitulatif permet de créer rapidement des investigateurs britanniques sans presque jamais recourir au livre de règles. Si cela est possible, photocopiez ces notes pour les distribuer à vos joueurs.

Les investigateurs déjà créés appartenant à la Classe Inférieure ou Moyenne sont désavantagés dans la plupart des scénarios *Cthulhu by Gaslight* (dans leurs relations avec les autorités, en particulier) et l'Aube Dorée recrutait beaucoup dans la classe moyenne. Votre groupe d'investigateurs ne devrait cependant pas comporter plus d'un ou deux membres de la classe inférieure.

Procédure

Prenez une fiche d'investigateur vierge (celle fournie dans ce recueil a été spécialement redéfinie pour un investigateur de l'Aube Dorée) et inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet dans la marge de gauche. Beaucoup d'entrées sont destinées à subir des modifications successives ; utilisez un crayon.

- L'Intelligence, la Force, la Constitution, le Pouvoir, etc., des investigateurs sont plus ou moins élevés. Déterminez les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX, APP, en lançant chaque fois trois dés à six faces (abrégé en 3D6). Notez les résultats. Déterminez la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6+6. Reportez les résultats sur la fiche. Lancez ensuite 3D6+3 pour l'ÉDU ; inscrivez le résultat obtenu. Enfin, calculez POU x 5 pour déterminer la SAN, la neuvième caractéristique ; notez le résultat.

  Si la somme des huit premières caractéristiques est inférieure à 100, rajoutez, avec l'accord de votre Gardien, 3 points répartis entre les diverses caractéristiques. La SAN ne peut être augmentée. Si l'on excepte la SAN (99) et l'ÉDU (21), aucune caractéristique ne peut dépasser 18.

- Calculez INT x 5, POU x 5, ÉDU x 5 pour déterminer, respectivement, les scores en Idée, Chance et Connaissance. Inscrivez ces résultats.

- Additionnez la FOR et l'INT puis déterminez le Bonus aux Dommages en consultant le tableau ci-dessous. Ajoutez ce bonus aux Dommages des Armes de Corps à Corps sous la rubrique appropriée.

FOR+TAI	Bonus
13-16	-1D4
17-24	aucun
25-32	+1D4
33-40	+1D6

- Inscrivez 99 à 99-*Mythe de Cthulhu*.

- Pour les points de Vie, ajoutez la TAI à la CON, divisez par deux et arrondissez à l'entier supérieur. Entourez le résultat sous la rubrique points de Vie.

- Entourez le nombre correspondant au POU sous la rubrique points de Magie et la valeur de votre SAN sous la rubrique Santé Mentale.

- Décidez, en gardant à l'esprit les caractéristiques que vous venez de tirer, du sexe de votre personnage.

- Lancez 1D10 et consultez le tableau qui suit pour déterminer votre revenu en livres sterling, votre Crédit au début du jeu (ne tenez pas compte des 15 % notés sur la feuille de personnage) et votre bonus en Étiquette. (Étiquette est une nouvelle compétence définie ci-après.) La classe sociale n'est indiquée qu'à titre de référence et ne représente rien de plus qu'une approximation ; elle n'a pas à être reportée sur la feuille de personnage. Vous noterez que la table génère surtout des membres de la classe moyenne, typiques du recrutement de l'Aube Dorée.

  L'investigateur a déjà en poche ses revenus de l'année. (Une livre sterling valait approximativement 25 FF ou 5 $ U.S. et son pouvoir d'achat était environ 25 fois supérieur à ce qu'il est maintenant.) Dans les années 1890, 1000 £ représentent déjà un excellent revenu qui s'approche de la moyenne de la classe supérieure. En comparaison, le revenu annuel moyen de la classe moyenne est de 170 £. Un tâcheron ne gagne pas 100 £ par an.

- Décidez ensuite de son allégeance éventuelle à l'Empire britannique : un sujet de l'Empire sera plus riche en domestiques, contacts, propriétés, réputation que ne le sera un Américain, un Italien ou autre étranger.

Cet appendice a d'abord paru dans Dark Designs *de Chaosium ; il résume le processus de création de personnage développé dans* Cthulhu by Gaslight. *Nous avons reçu la permission de le reproduire ici et il a été corrigé pour se conformer à la 5*[ème] *Édition de* L'Appel de Cthulhu *et au décor et cadre de ce recueil.*

Naissance et Éducation

1D10	Revenu	Crédit	Bonus d'Étiquette	Classe Sociale
1	100 £	16 %	+2 %	Classe Moyenne Inférieure
2	200 £	17 %	+4 %	Classe Moyenne
3	300 £	18 %	+6 %	Classe Moyenne
4	400 £	19 %	+8 %	Classe Moyenne Supérieure
5	600 £	21 %	+10 %	Classe Moyenne Supérieure
6	800 £	23 %	+12 %	Classe Moyenne Supérieure
7	1 000 £	25 %	+14 %	Classe Moyenne Supérieure
8	1 500 £	30 %	+16 %	Classe Moyenne Supérieure
9	6 000 £	75 %	+18 %	Classe Supérieure
10	10 000 £	99 %	+20 %	Noblesse

Les sujets de la couronne peuvent être d'origine métropolitaine ou coloniale : Afrique du Sud, Inde, etc., à votre choix. Notez le lieu de naissance et le statut national, et tout ce qui vous vient à l'esprit concernant la rubrique serviteurs, propriétés, etc.

- Si vous avez obtenu un 10 en tirant votre revenu et que votre investigateur est un sujet mâle de la couronne, il hérite d'un titre de Baronet et son nom s'écrit "Sir Reynolds, Baronet". Baronet est souvent abrégé en "Bart." ou "Bt.". L'investigateur du beau sexe qui obtient ce statut est appelée "Dame Reynolds". (Dans le cadre du jeu, considérez qu'il y a égalité de droit entre les hommes et les femmes en matière d'héritage.) Inventez l'histoire se rapportant à l'anoblissement de votre ancêtre (le titre remonte au mieux à mai 1611). Si le personnage n'est pas sujet du royaume, il reçoit le revenu mais pas le titre.

- L'âge est au minimum ÉDU + 6 ans. Chaque tranche de dix ans supplémentaire ajoute 1 point en ÉDU. La maturité se paye : pour chaque décennie au-dessus de 40 ans (on arrondit à l'entier supérieur), FOR, CON, DEX et APP diminuent de 1 point.

- Baptisez votre investigateur.

- Choisissez la profession de votre investigateur parmi celles décrites plus loin ; elles se rencontrent fréquemment dans les œuvres de Lovecraft. D'autres sont possibles mais votre Gardien devra créer ou retrouver une liste de compétences correspondantes ; vous économiserez du temps et des efforts en vous en tenant à cette liste. Celle-ci ne reproduit pas exactement les professions données dans le livre de règles ; elle vise à générer des investigateurs plus appropriés à l'époque.

DILETTANTE : Crédit, Étiquette, Monter à Cheval, 4 autres compétences.

DOCTEUR EN MÉDECINE : Biologie, Crédit, Latin, Médecine, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychanalyse et Psychologie.

ÉCRIVAIN : Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Langue Natale, Persuasion, Psychologie, 2 autres compétences.

ENQUÊTEUR/DÉTECTIVE CONSEIL : Baratin, Comptabilité, Crédit, Discrétion, Dissimulation, Droit, Écouter, Premiers Soins, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché et une arme de poing.

Nouvelle compétence : Étiquette

Cette compétence mesure les connaissances du personnage en matière de conventions sociales et la distinction de son comportement en bonne société. Elle recouvre le bon usage de l'argenterie à un dîner ou l'organisation de celui-ci. Elle indique le titre à utiliser quand on se trouve confronté à un membre de l'aristocratie. Surtout, elle permet à l'investigateur de poser la bonne question à la bonne personne au bon moment.

Dans le cadre du jeu, Étiquette remplace n'importe quelle autre compétence de communication quand on s'adresse à un membre de la classe supérieure ou à toute autre personne dotée de cette compétence. Si le jet est réussi et que la requête n'est pas en elle-même impertinente ou inappropriée, le personnage obtient l'information qu'il désire, à moins qu'il n'y ait une volonté de la lui cacher.

Étiquette est enseignée aux investigateurs de la classe supérieure inférieure, de la classe supérieure et de la noblesse dès leur plus jeune âge. Les garçons ont une éducation générale qui leur assure une base de 20 %. Trouver un mari est la seule chose qu'on demande aux jeunes filles de l'ère victorienne. Elles reçoivent donc, pendant leur jeunesse, de très solide notions sur la manière d'aider leur futur époux dans sa carrière : leur chance de base est de 40 %.

Les investigateurs d'une classe sociale inférieure ne reçoivent pas de chance de base. Certains d'entre eux devront, pourtant, développer cette compétence : les valets de chambre, les journalistes et les ambitieux de la classe moyenne supérieure. (Ce qui précède suppose que l'investigateur est né en Angleterre ; au Gardien de décider si les étrangers possèdent ou pas cette compétence.)

Si vous vous servez des règles de création présentées dans cet appendice, tous les investigateurs bénéficient alors d'un bonus de départ en Étiquette qui vient s'ajouter à leur chance de base, quelle qu'elle soit, comme l'indique la table donnée plus haut.

HISTORIEN/ANTIQUAIRE : Art, Bibliothèque, Droit, Histoire, Marchandage, Langue Étrangère, Trouver Objet Caché et une autre compétence.

HOMME DE LOI : Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Étiquette, Latin, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

JOURNALISTE : Baratin, Langue Étrangère, Langue Natale, Persuasion, Photographie, Psychologie et 2 autres compétences.

PARAPSYCHOLOGUE/ALIÉNISTE : Anthropologie, Bibliothèque, Biologie, Langue Étrangère, Médecine, Occultisme, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie.

PROFESSEUR D'UNIVERSITÉ : Allemand, Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Chimie, Droit, Français, Géologie, Histoire Naturelle, Histoire, Latin, Occultisme, Persuasion, Physique.

- Distribuez un total de ÉDU x 20 entre les compétences qui correspondent à l'occupation retenue ; ne choisissez que les compétences qui vous intéressent. Sur la fiche d'investigateur, les compétences sont suivies de nombres entre parenthèses, les chances de base ; tous les investigateurs, par exemple, commencent avec au moins 25 % en Lancer et une compétence initiale nulle en Archéologie. Ces chances de base représentent les capacités communes à tout un chacun et les points que vous assignez à la compétence viennent s'y ajouter ; inscrivez le total à l'emplacement prévu à droite. Personne ne peut tout savoir sur un sujet et aucune compétence ne peut donc dépasser 99. Si l'on excepte le Mythe de Cthulhu, on a toujours intérêt à avoir des compétences les plus élevées possibles. À noter que les chances de base de deux compétences, Esquiver et Anglais, dépendent, respectivement, de la DEX et de l'ÉDU.

  Un jet de 1D100 inférieur ou égal à la valeur de la compétence indique que l'investigateur a utilisé celle-ci avec succès. Seul le Gardien décide de la nécessité d'un jet de compétence.

- Multipliez maintenant INT par 10 ; ces points reflètent les intérêts personnels. Ils peuvent être alloués à toutes les compétences, à l'exception du Mythe de Cthulhu, y compris les armes et autres attaques. La fiche et la Table des Armes regroupent toutes les compétences accessibles à un investigateur.

- Tous les investigateurs ont des possessions estimées à dix fois leur revenu annuel. Un dixième de cette fortune est déposée en argent liquide à la banque. Un autre dixième est composé d'actions, d'obligations et de lettres de crédit qui ne sont pas convertibles en moins de trente jours, sauf si le Gardien en décide autrement. Les huit autres dixièmes représentent des terres, propriétés, belle maison de maître, bijoux, livres rares, etc. Ces symboles de réussite personnelle ou ancestrale ne devraient pas être dilapidés sans un minimum de réflexion… et sans une perte notable de Crédit.

- L'investigateur est-il amoureux ? Fiancé ? Marié ? A-t-il des enfants ? Des chers disparus ? Quelles tragédies l'ont frappé ?

- Cette rubrique ne concerne que les sujets britanniques mais les idées qu'elle contient peuvent être transposées à d'autres nationalités. Au fur et à mesure que des décisions sont prises à ce sujet, dans les jours ou les semaines qui suivent, inscrivez-les au dos de la fiche d'investigateur.

  Un appartement somptueux, un hôtel particulier luxueux, une villa spacieuse ou une maison de maître resplendissante implique des domestiques dans un rapport d'un par 1000£ de revenus. Les postes à pourvoir comprennent valet ou femme de chambre, majordome, gouvernante, chauffeur, bonne, jardinier, chef ou cuisinière, secrétaire personnel, garçon d'écurie, fille de cuisine et dame de compagnie (une position bien pratique pour les investigateurs femmes qui veulent voyager en toute respectabilité ; c'est souvent un poste occupé par une parente pauvre à qui on fait d'autant plus confiance qu'elle est de la famille). Ces domestiques vont acquérir noms, personnalités et fonctions précises qu'il faudra noter au fur et à mesure.

  Les compétences d'une Dame de Compagnie pourraient être : Anglais, Bibliothèque, Comptabilité, Langue Étrangère, Marchandage, Psychologie et une autre au choix.

  Pour celles d'un Valet de Chambre, essayez plutôt : Baratin, Coup de Poing, Marchandage, Mécanique, Psychologie, Trouver Objet Caché et une autre au choix.

Quelles écoles a fréquentées l'investigateur et combien de temps ? A-t-il obtenu des diplômes ? A-t-il eu des maîtres influents ?

L'investigateur a quatre vrais amis qui se trouvent être des personnes importantes dans le gouvernement du Royaume-Uni, la finance, les arts, la justice, l'Église d'Angleterre, l'armée ou l'université. Avec le temps, il faudra préciser leur nom, position et personnalité.

L'investigateur a-t-il l'expérience du feu ou du service armé ? A-t-il ou a-t-elle participé à une guerre ? À quel poste et à quel grade ? A-t-il été blessé ? Distingué par des citations ?

Quelle est sa famille et son origine ? Petit à petit, notez père, mère, frères et sœurs, défunts ou toujours en vie. Un baronet sera normalement le survivant le plus âgé de sa lignée. Les amis et parents font souvent des personnages pratiques si l'investigateur doit être retiré du jeu.

Quelle est la religion de l'investigateur ? Les baronets seront généralement anglicans puisque telle est la religion de l'aristocratie, bien qu'il existe plusieurs nobles familles catholiques. Les bénéficiaires de revenus aussi élevés appartiennent rarement à d'autres Églises. Éventuellement, le Gardien pourra modifier le Crédit en fonction de la foi ; vis-à-vis des autorités britanniques de la période, seul un anglican bénéficiera de son plein Crédit.

- Un investigateur étranger en visite ne disposera que de ses revenus, d'une lettre de crédit correspondant à ses économies, d'un unique domestique et d'une incapacité à parler correctement l'Anglais. Un tel investigateur a un ami britannique influent ; imaginez qui. L'investigateur loge dans un hôtel correspondant à son Crédit ; lequel ?

- À quoi ressemble l'investigateur ? Laissez-vous guider par ses caractéristiques et compétences. Est-il calme, chahuteur, ardent, coincé, respectable, brillant, capricieux, mystique, charitable, avare, petit, brun, grand, pâle, beau, laid, quelconque, mal habillé, élégant, méticuleux, frénétique, chevaleresque, nerveux, intellectuel, musculeux, vigoureux, timide, courtois, impulsif, émotif, bêta, chauve, barbu, mince, estropié, velu, vif ?

Cthulhu by Gaslight contient des listes de prix, de compétences par profession, de lieux londoniens, de cartes et bien d'autres informations. Référez-vous y pour les précisions. L'Encyclopedia Britannica 1910-11 reflète le mode de pensée de l'époque ; quoique aujourd'hui dépassée, particulièrement dans le domaine scientifique, la 11ème édition est magnifiquement rédigée et n'en demeure pas moins la meilleure encyclopédie jamais écrite en anglais.

APPENDICE D

Cursus de l'Ordre Extérieur

(Version des joueurs)
par Garrie Hall & Kevin A. Ross

"Héritier d'un Monde Mourant, nous t'appelons à la Beauté Vive.
Errant des Ténèbres Sauvages, nous t'appelons à la Douce Lumière.
Tu as vécu longtemps dans les Ténèbres —
Quitte la Nuit et cherche le Jour."
(extrait de la cérémonie du grade Néophyte de l'Aube Dorée)

Ce chapitre décrit quels bénéfices peuvent tirer de leur appartenance à l'Ordre de l'Aube Dorée des investigateurs déjà créés. Cette progression supplémentaire des personnages fonctionne suivant un système de points qui vous permet d'acheter les grades et compétences de l'Ordre. À votre convenance, votre investigateur peut être, soit une nouvelle recrue, soit un membre vétéran de l'Ordre. Dans ce dernier cas, il aura donc accumulé un certain nombre des connaissances spéciales et capacités magiques enseignées par l'Ordre. Il est par contre vivement recommandé de s'en tenir, pour commencer la campagne, à des personnages qui appartiennent à l'Ordre Extérieur. Vous ne pouvez démarrer avec un investigateurs appartenant d'ores et déjà à l'Ordre Intérieur (et donc à l'Aube depuis une longue période) que si le Gardien vous y autorise, mais ce n'est vraiment pas conseillé. Les informations sur les grades et cursus de l'Ordre Intérieur sont rassemblées dans l'appendice suivant, "Cursus de l'Ordre Intérieur".

Le système de points

Les connaissances et capacités magiques d'un investigateur vont être mesurées en faisant le total des opérations qui suivent (arrondies à l'entier le plus proche) :

POU x 0,5
INT x 0,3
Crédit x 0,05
Occultisme x 0,2
Mythe de Cthulhu x 0,04

Exemple : Sir Arthur Jordan Grimm a 13 en POU, 14 en INT, 55 % en Crédit, 45 % en Occultisme et 11 % en Mythe de Cthulhu. En se servant des formules qui précèdent, on voit que Grimm obtient 7 points pour le POU, 4 pour l'INT, 3 pour le Crédit, 9 pour l'Occultisme et rien pour le Mythe de Cthulhu, soit un total de 23 points qui vont lui servir à acheter grades et compétences dispensés par l'Ordre.

Utilisation des points

Pour acheter un grade, vous ne dépensez que le prix indiqué. Si, par exemple, Sir Arthur Jordan Grimm veut être Philosophus, cela lui coûte 15 de ses 23 points de création. Soulignons que ce système ne s'applique qu'à l'achat initial des grades et connaissances ; les gains et dépenses de points en cours de jeu sont couverts par la section "Progression de l'Investigateur", page **167**.

Le reste des points vous servira pour acheter les compétences et capacités que vous souhaitez (et acceptées par le Gardien) ainsi que pour le paiement des contacts à l'intérieur de l'Aube (voir ci-dessous). Beaucoup des enseignements spécifiques de l'Ordre s'achètent niveau par niveau ; les points supplémentaires investis dans un sujet d'étude particulier permettent, dans ce cas, de parvenir à une expertise supérieure (qui se traduit généralement par des bonus dans diverses compétences du personnage).

Certaines compétences et capacités passent nécessairement par la connaissance de certaines autres — ces préalables obligatoires sont indiqués quand il y a lieu pour chaque élément du cursus.

Prix en points pour l'Ordre Extérieur

Grades de l'Ordre Extérieur

Prix en points	Grades
1	0 = 0 Néophyte
3	1 = 10 Zelator
6	2 = 9 Theoricus
10	3 = 8 Practicus
15	4 = 7 Philosophus
18	Portail (un grade sans nombre, intermédiaire entre les Ordres Extérieur et Intérieur)

Enseignements de l'Ordre Extérieur

Prix en points	Compétence/ Sortilège	Préalable obligatoire
0	Rituel du Pentagramme	Aucun
2/niveau	Alchimie	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Astrologie	Rituel du Pentagramme
1/niveau	Cartomancie	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Langages Ésotériques	Rituel du Pentagramme
2/niveau	Géomancie	Rituel du Pentagramme

Contacts à l'intérieur de l'Ordre

Prix en points	Nombre de contacts	Allié ou Ennemi ?
1	1	l'un ou l'autre à 50 % de chances
2	2	1 Allié, 1 Ennemi
3	3	1 Allié, 1 Ennemi et l'un ou l'autre à 50 % de chances

(Le joueur peut choisir son contact une fois que son statut, allié ou ennemi, est connu ou ce choix peut être laissé au Gardien — c'est au Gardien de décider de la procédure.)

Contacts dans l'Aube Dorée

Vous pouvez dépenser des points pour obtenir des relations privilégiées avec divers membres importants de l'Aube Dorée. Certains de ces contacts s'avèrent avantageux et facilitent l'avancement de votre personnage aux grades supérieurs de l'Ordre, collaborent à son enseignement magique et l'aident financièrement. D'autres, par contre, cherchent à gêner sa progression, à détruire sa réputation, voire à l'attaquer physiquement ou magiquement. Dans un cas comme dans l'autre, ces contacts devraient accroître l'intérêt de la campagne.

Le ou les contacts sont choisis par vous ou par le Gardien, mais c'est ce dernier qui décide de la procédure à suivre. Chaque contact peut aussi être désigné par un jet de dés. La liste des contacts possibles figure dans la partie de ce livre réservée au Gardien. Il revient à ce dernier de vous guider pour faire un choix approprié ou de vous présenter une sélection aléatoire de ces contacts

Les grades

Pour progresser dans la hiérarchie des grades, l'initié devait étudier les cours d'occultisme fournis par l'Ordre puis subir un examen de contrôle. Le cursus était strict et les cours rédigés de telle manière que l'étudiant ne pouvait apprendre que ce qui était nécessaire pour le grade immédiatement supérieur.

Chaque grade donne lieu à un examen. Après avoir étudié pendant la période requise, le membre a droit à un jet d'Occultisme, ou d'Idée à la moitié si ce dernier est supérieur. Si le jet est réussi, l'examen l'est aussi et le personnage obtient le grade supérieur. Ceux qui ratent l'examen sont autorisés à le repasser (sans aucune dépense supplémentaire de points) après une période de révision de deux mois, au moins ; ils reçoivent alors un bonus de +5 % à leur jet de dés. Les échecs successifs sont permis (le bonus de +5 % est cumulatif), mais un investigateur qui échoue encore et encore va certainement subir la condescendance des autres membres. Soulignons qu'aucun jet d'examen n'est nécessaire pour le grade acheté initialement. Cette procédure ne s'applique qu'aux grades acquis en cours de jeu.

Le temps consacré à chaque période d'étude varie grandement selon les personnes. Des occultistes passionnés comme A.E. Waite ou Aleister Crowley ont obtenu tous les grades de l'Ordre Extérieur en une année ou deux. William Butler Yeats ne leur était pas inférieur, mais son avancement dans la hiérarchie fut plus longue en raison de ses engagements extérieurs. Certains membres n'ont jamais terminé le cursus de l'Ordre Extérieur malgré les nombreuses années passées dans l'Aube Dorée.

Un personnage occupé à plein temps par son activité professionnelle et qui joue à l'investigateurs pendant son temps libre ne peut espérer progresser rapidement dans la hiérarchie. Il revient au Gardien de décider du temps de campagne dont dispose chaque investigateur pour poursuive ses études. D'une façon générale, on estime qu'un investigateur employé peut raisonnablement compter obtenir les cinq premiers grades en un ou deux ans et arriver tout de même à consacrer deux mois aux enquêtes et aventures.

Les membres de l'Aube Dorée étudiaient de nombreux champs du savoir occulte, depuis les codes utilisés par les occultistes pour dissimuler leurs secrets aux étrangers jusqu'à la signification des signes du zodiaque. Ils étudiaient aussi l'Arbre de Vie de la Cabale juive et le système de magie énochien de John Dee.

Progression de la compétence Occultisme

Chaque grade obtenu par un investigateur vient ajouter 1D6 à sa compétence Occultisme, si elle ne dépasse pas déjà les maxima indiqués ci-dessous. Exemple : avant

Grade	Score maximum en Occultisme
Néophyte 0 = 0	10 %
Zelator 1 = 10	20 %
Theoricus 2 = 9	30 %
Practicus 3 = 8	40 %
Philosophus 4 = 7	50 %
Portail	55 %

d'entrer dans l'Aube Dorée, un investigateur a 5 % en Occultisme. Quand il obtient le grade de Néophyte, il ajoute 1D6 points à cette compétence jusqu'à un maximum de 10 %. Si son joueur dépense suffisamment de points de création pour qu'il atteigne le grade de Practicus, il ajoute 4D6 à sa compétence Occultisme, mais ces points supplémentaires ne peuvent accroître sa compétence au-delà de 40 % ; si l'investigateur avait déjà 40 % ou plus, il ne gagne aucun point. La table qui suit donne ces maxima de compétences associés à chaque grade :

Enseignements de l'Ordre Extérieur

Chacun des sujets abordés dans l'Ordre Extérieur est décrit ci-dessous, tant du point de vue des connaissances acquises que des effets sur le jeu. Rappelons que chacun de ces enseignements s'achète niveau par niveau et que l'achat de plusieurs niveaux (et des bonus multiples qui leur sont associés) est autorisé.

Le Gardien possède des informations supplémentaires sur chacun de ces sujets, figurant dans la partie du livre qui lui est réservée. Il vous fera part de ces informations chaque fois que cela s'avérera nécessaire en cours de jeu.

Rituel du Pentagramme et de la Croix cabalistique

Les cours de l'Aube Dorée ne cessent de rappeler l'existence de dangereux esprits dont le but est de mettre à mal les imprudents qui jouent sans précaution avec les forces mystiques. Pour se protéger de ces redoutables importuns, les nouveaux membres apprennent à créer un pentagramme protecteur. Ce dernier est dessiné dans l'air (ou parfois gravé sur un support) avec une dague d'acier. Il en existe de nombreuses versions, chacune consacrée à une fonction particulière ; nous ne les détaillons pas pour des raisons de jouabilité. Quand il est dessiné correctement, ce pentagramme peut faciliter l'exercice de la magie, l'invocation et le contrôle des esprits, la dissipation d'effets magiques indésirables et bien d'autres rituels.

Alchimie

Les alchimistes pensaient que tous les minéraux pouvaient être réduits à un unique composant commun appelé pierre philosophale. Ajoutée à n'importe quel métal fondu, cette substance le transformait en or pur. Elle était aussi considérée comme l'ingrédient principal de l'Élixir de Vie, le secret de l'immortalité. La tradition alchimique est antérieure à la naissance du Christ ; elle concerne autant l'Égypte et le Moyen-Orient que toute l'Europe, où elle se perpétue jusqu'aux 17e et 18e siècles.



"Si seulement j'avais étudié le Rituel du Pentagramme !", cria Sir Grimm.

Quelle que soit, par ailleurs, la valeur de cet enseignement magique, il apporte au moins quelques connaissances conventionnelles en chimie et en pharmacie. Pour chaque niveau d'Alchimie acheté, l'investigateur reçoit 1D4 points en Chimie et 1D2 points en Pharmacie.

Astrologie

L'astrologie est une méthode de divination qui révèle la nature générale de la personnalité du sujet, ainsi que les forces qui vont influer sur les diverses époques de sa vie. Sa pratique nécessite un examen de la position des planètes, de la lune et des constellations du zodiaque à l'heure de la naissance du sujet ainsi qu'à celle de la divination. Il n'est pas nécessaire de connaître le nom du sujet mais ses date, heure et lieu de naissance. La divination par les tarots ou l'astrologie est fréquemment pratiquée dans l'Ordre. L'astrologie peut fournir des indications sur l'état émotionnel du sujet ou sur ses buts et difficultés dans la vie.

Le premier niveau acheté par le personnage lui donne un score de base de POU x 1 en Astrologie. Chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à sa compétence. Ceux qui étudient l'Astrologie reçoivent aussi 1D4 points en Astronomie par niveau acheté.

Cartomancie

C'est une méthode de divination par les cartes. Dans le cas de l'Aube Dorée, un jeu de tarots dessiné par Mathers est utilisé. Les tarots servent généralement à reconnaître les forces symboliques qui s'exercent sur le passé, présent et futur du sujet. Le cartomancien peut s'intéresser à un individu, un groupe, une nation ou toute autre entité avec plus ou moins de facilité. En effet, la compétence dans cette forme de divination correspond à une compréhension de la symbologie des cartes, symbologie qui va s'appliquer aux situations existantes dans la vie du sujet : plus le cartomancien connaît le sujet et plus sa divination sera précise et informative. Les membres de l'Aube Dorée tiraient souvent les tarots pour connaître leur futur ou celui des autres.

Le premier niveau acheté apporte une base en Cartomancie de POU x 1 ; chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à la compétence.

Langages ésotériques

Le cursus de l'Aube Dorée rassemble des éléments issus d'une grande variété de traditions hermétiques et les initiés sont donc supposés posséder au moins certaines des langues dans lesquelles ces enseignements ont initialement été rédigés. L'Ordre encourage vivement ses membres à connaître le latin, l'hébreu, l'arabe et d'autres langues orientales.

Chaque langue est une étude spécifique qui s'achète donc séparément. Deux points de création permettent d'acquérir un niveau de Latin, par exemple, pas un niveau dans tout l'éventail des langages ésotériques. Chaque niveau correspond à une progression de 1D6 % dans un langage particulier.

Géomancie

Cette méthode de divination, qui utilise une surface de terre et une plume de scribe, était considérée comme inférieure à la cartomancie. Le géomancien se sert de la plume pour tracer des points dans le sable ou la poussière, alors qu'il est plongé dans un état méditatif. Le nombre de points qui en résultent et les motifs qu'ils forment sont interprétés pour répondre à la question posée.

Le premier niveau acheté donne une base en Géomancie de POU x 1 et chaque niveau supplémentaire ajoute 5 % à la compétence.

Devises de l'Aube Dorée

Une fois que vous avez dépensé tous vos points, vous n'avez plus qu'à choisir la devise de votre investigateur. Tous les membres de l'Aube Dorée avaient une devise, ou nom secret, qu'ils utilisaient à la place de leur nom pour contribuer à l'ambiance générale de mystère. Ils n'employaient presque jamais leur véritable nom, même dans leur correspondance, et se servaient à la place de leur devise. En fait, ils ignoraient bien souvent quelles étaient la véritable identité de leurs collègues de l'Aube.

Le Gardien devrait toujours désigner les divers membres de l'Aube qui interviennent dans son scénario par leur devise et insister pour que vous le fassiez aussi, et ce, même quand votre personnage n'est pas en contact avec d'autres membres. De plus, rechercher qui se cache derrière les diverses devises peut constituer une partie intéressante de la campagne.

Les devises utilisées dans l'Aube Dorée sont, pour la plupart, des phrases latines comme "Anima Pura Sit" (Que l'âme soit pure), "De Profundis Ad Lucem" (Des profondeurs à la lumière) ou simplement "Vigilate" (Soyez vigilant). Il existe aussi quelques devises en irlandais, gaélique écossais, hébreu ou peut-être certaines langues continentales. Choisissez votre propre devise (peut-être avec l'aide d'un dictionnaire latin) ou au moins la traduction française de celle-ci. Les pages roses du Petit Larousse (et d'autres ouvrages certainement) contiennent tout un éventail de locutions latines et étrangères convenant parfaitement à la devise d'un personnage.

On appelait donc les autres membres, par exemple, Frater (Frère) Anima Pura Sit, ou Soror (Sœur) Vigilate. Les abréviations étaient de même très utilisées. Ainsi, W.B. Yeats ("Demon Est Deus Inversus") était appelé DEDI ou Frater DEDI.

Progression de l'investigateur

Une fois que les points de création ont été dépensés pour acheter le grade initial et les connaissances particulières de l'Ordre, votre investigateur est prêt à jouer. Avec le temps, d'autres points seront obtenus et dépensés ; c'est ainsi qu'un investigateur peut accéder aux grades supérieurs de l'Aube ou améliorer ses compétences et capacités magiques. Ces points représentent le temps passé en

étude, recherche et pratique des connaissances imparties par l'Ordre.

Un investigateur qui se consacre activement à ses études pendant quatre semaines (consécutives ou pas) gagne zéro, un ou deux points suivant le résultat d'un jet de dés comparé au tableau ci-dessous. Ces points peuvent être accumulés ou dépensés immédiatement selon votre désir.

Soulignons que pour acheter un nouveau grade, vous ne payez que la différence entre le coût du grade actuel de votre personnage et celui qu'il vise.

Résultat du D6	Nombre de points
1-2	0
3-5	1
6	2

Exemple : Sir Arthur Jordan Grimm est un Portail et souhaite devenir Adeptus Minor. Le grade Adeptus Minor s'achète à 21 points mais il en a déjà dépensé 18 pour devenir Portail ; sa promotion lui coûte donc 3 points.

APPENDICE E

Cursus de l'Ordre Intérieur

(Version des joueurs)
par Garrie Hall & Kevin A. Ross

"Je promets et jure aussi, qu'avec la Permission Divine, je vais, à partir de ce jour, me consacrer au Grand Œuvre : purifier et exalter ma Nature Spirituelle pour atteindre enfin, avec l'Aide Divine, au plus qu'humain et ainsi m'élever et m'unir progressivement à mon Génie Supérieur et Divin, et qu'alors je n'abuserai pas du grand pouvoir qui me sera confié."
(extrait de la cérémonie d'initiation d'un Adeptus Minor de l'Aube Dorée)

L'Ordre de la Rose de Rubis et de la Croix d'Or, tel est le nom de l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée. L'Ordre Intérieur enseigne des sortilèges d'une puissance nettement plus importante que l'Ordre Extérieur et donne aussi accès à des connaissances interdites aux membres des grades inférieurs. L'Ordre Intérieur dispose de son propre lieu de réunion, le Caveau des Adeptes, que les membres de l'Ordre Extérieur ne sont pas censé connaître. C'est dans ce caveau que sont pratiqués les rituels associés à l'Ordre Intérieur, comme les initiations aux grades supérieurs.

Cet appendice décrit les grades et enseignements de l'Ordre Intérieur. L'appendice précédent "Cursus de l'Ordre Extérieur" a déjà expliqué quel système de points utiliser pour acquérir les grades et connaissances spécifiques et comment un investigateur gagne et dépense ses points en cours de campagne. Nous supposons cette dernière procédure connue et ne revenons pas dessus.

Soulignons que le cursus de l'Ordre Intérieur n'était pas, d'une manière générale, connu des membres de l'Ordre Extérieur. Ce qui signifie que **les joueurs d'investigateurs de l'Ordre Extérieur ne doivent pas lire le contenu de cet appendice. Et que ceux qui ont un investigateur de l'Ordre Intérieur ne sont pas censés renseigner les autres joueurs sur les pouvoirs qui les attendent aux grades supérieurs.** Il est important de protéger l'atmosphère de mystère qui entoure l'Ordre Intérieur car c'est là que les sortilèges véritablement puissants sont enseignés. À l'intérieur de l'Aube Dorée, chaque grade correspond à un certain statut et supériorité et cela doit apparaître dans le jeu de rôle ; les membres de l'Ordre Intérieur appartiennent à une sphère supérieure.

Nota Bene : Alors que de plus en plus de membres accèdent à l'Ordre Intérieur, certains vont décider que le processus n'est plus assez sélectif. En 1894, l'Ordre Intérieur est donc subdivisé par des grades supplémentaires : les nouveaux initiés au degré Adeptus Minor sont désormais appelés Zelator Adeptus Minor et ils doivent obtenir les grades de Theoricus Adeptus Minor puis Practicus Adeptus Minor avant d'atteindre celui d'Adeptus Major. Ce changement intervient à une date quelconque choisie en 1894 par le Gardien. Les investigateurs qui ont déjà obtenu un grade supérieur (Adeptus Major ou Adeptus Exemptus) ne sont pas concernés, mais les investigateurs du degré Adeptus Minor sont, en fait, Zelator Adeptus Minor et doivent obtenir les deux autres degrés d'Adeptus Minor (avec jets d'examen et coûts en points) avant d'atteindre le grade d'Adeptus Major. Voilà qui risque de déplaire aux joueurs concernés mais pas plus qu'à bien des membres de l'Aube de l'époque. Les tables des grades de cet appendice existent donc selon les deux versions, avant et après ce changement de la hiérarchie.

Les grades

Ceux qui ont mené à son terme le cursus de l'Ordre Extérieur sont susceptibles d'être invités à rejoindre l'Ordre Intérieur de l'Aube Dorée. Ce groupe très fermé examine tous les candidats et ne choisit, pour recevoir les connaissances et compétences pratiques enseignées par l'Ordre Intérieur, que ceux qui sont jugés capables et "convenables".

Dans la pratique, bien peu dépassaient le grade d'Adeptus Minor. La quantité de connaissances requises pour progresser encore était énorme, même comparée à la

Grades et cursus de l'Ordre Intérieur

Grades de l'Ordre Intérieur 1888-1893

Prix en points	Grades
21	Adeptus Minor 5 = 6
28	Adeptus Major 6 = 5
36	Adeptus Exemptus 7 = 4

Grades de l'Ordre Intérieur 1894-

Prix en points	Grades
21	Zelator Adeptus Minor 5 = 6
23	Theoricus Adeptus Minor 5 = 6
25	Practicus Adeptus Minor 5 = 6
28	Adeptus Major 6 = 5
36	Adeptus Exemptus 7 = 4

Cursus de l'Ordre Intérieur

Prix en points	Compétence/Sort	Préalables obligatoires
0	Rituel de l'Hexagramme	Rituel du Pentagramme
2	Astrologie Avancée	Rituel de l'Hexagramme, Astrologie
1	Cartomancie Avancée	Rituel de l'Hexagramme, Cartomancie
variable	Créer un Talisman	Rituel de l'Hexagramme
variable	Créer une Baguette	Rituel de l'Hexagramme, Créer un Talisman
2	Radiesthésie	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette
3	Vision Spirite	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette
4	Exorcisme	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite
5	Voyage Astral	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite
6	Invoquer/Contrôler un "Esprit"	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette, Vision Spirite, Voyage Astral
6	Invisibilité	Rituel de l'Hexagramme, Créer Talisman & Baguette

(N.B. : quand "Créer un Talisman" ou "Créer Talisman & Baguette" apparaissent comme Préalables Obligatoires, cela signifie simplement que l'investigateur doit avoir dépensé les points nécessaires pour apprendre comment faire un ou plusieurs Talismans et/ou Baguettes. Cela ne signifie pas que l'investigateur a nécessairement construit un tel objet ; on lui demande juste de connaître la méthode et donc le savoir spécifique de l'Aube associé à cette procédure.)

totalité du cursus de l'Ordre Extérieur. Les possesseurs de grades supérieurs les avaient presque invariablement obtenus par de douteuses auto-promotions.

Pour progresser dans la hiérarchie des grades, l'initié devait étudier les cours d'occultisme fournis par l'Ordre puis subir un examen de contrôle. Le cursus était strict et les cours rédigés de telle manière que l'étudiant ne pouvait apprendre que ce qui était nécessaire pour le grade immédiatement supérieur.

Chaque grade donne lieu à un examen. Après avoir étudié pendant la période requise, le membre a droit à un jet d'Occultisme, ou d'Idée à la moitié si ce dernier est supérieur. Si le jet est réussi, l'examen l'est aussi et le personnage obtient le grade supérieur. Ceux qui ratent l'examen sont autorisés à le repasser après une période de révision de deux mois au moins.

Progression de la compétence Occultisme

Chaque grade obtenu par un investigateur vient ajouter 1D6 à sa compétence Occultisme si celle-ci ne dépasse pas déjà les maxima indiqués ci-dessous. Exemple : un investigateur Adeptus Minor (av. 1894) a 67 % en Occultisme. Quand il obtient le grade d'Adeptus Major, il gagne 1D6 points d'Occultisme. Si son joueur obtient un jet de 1D6 supérieur à 3 (ce qui l'amène à 70 % en Occultisme), les points en excès sont perdus.

Grades de l'Ordre Intérieur (1888-1893)	Maximum en Occultisme
Adeptus Minor 5 = 6	60 %
Adeptus Major 6 = 5	70 %
Adeptus Exemptus 7 = 4	80 %

Grades de l'Ordre Intérieur (1894-)	Maximum en Occultisme
Zelator Adeptus Minor 5 = 6	60 %
Theoricus Adeptus Minor 5 = 6	63 %
Practicus Adeptus Minor 5 = 6	66 %
Adeptus Major 6 = 5	70 %
Adeptus Exemptus 7 = 4	80 %

Cursus de l'Ordre Intérieur

Chaque sujet enseigné dans l'Ordre Intérieur est décrit ci-après, à la fois en termes de savoir transmis et de bénéfices qui en découlent dans le jeu. Rappelez-vous que chaque sujet est acheté par niveau en dépensant des points et qu'il est possible d'acheter des niveaux multiples (et d'acquérir des bénéfices multiples) en dépensant suffisamment de points.

Nous n'avons pas essayé de produire une version jeu de rôle des rituels de l'Aube Dorée, ne serait-ce que pour ne pas susciter des parties interminables. Nous nous sommes contenté de décrire des effets jouables des concepts enseignés par l'Ordre Intérieur. (Un Gardien et des joueurs véritablement ambitieux pourraient s'intéresser à une version semi-réelle des divers rituels ; les textes complets peuvent être trouvés dans *The Golden Dawn* d'Israel Regardie.)

Rituel de l'Hexagramme

À son arrivée dans l'Ordre Intérieur, l'adepte commence par apprendre le rituel de l'hexagramme, une version plus poussée et puissante du rituel du pentagramme. Comme ce dernier, l'hexagramme (une figure à six pans comme l'étoile de David) est inscrit dans l'air ou sur une surface avec une dague d'acier. Il en existe de nombreuses variations, mais cela reste sans effet sur le jeu et nous ne les décrirons pas. Quand il est correctement dessiné, l'hexagramme facilite l'utilisation de la magie, les invocations et conjurations d'esprits et bien d'autres rituels.

Astrologie Avancée

Une fois qu'un investigateur appartient à l'Ordre Intérieur, il ne peut plus utiliser ses points pour progresser dans l'enseignement de l'Astrologie dispensé par l'Ordre Extérieur ; il est censé étudier l'Astrologie Avancée enseignée par l'Ordre Intérieur. Remarquons cependant, que si l'investigateur n'avait jamais étudié auparavant l'astrologie, il doit d'abord acheter un premier niveau d'Astrologie de l'Ordre Extérieur avant d'acquérir les niveaux suivants en Astrologie Avancée.

L'Astrologie Avancée situe plus fermement l'utilisation de l'astrologie dans le réseau dense des correspondances du système magique de l'Aube Dorée. L'astrologue y gagne de nouvelles voies d'interprétation et peut ainsi approfondir la signification de sa divination. Cela ne change rien à l'usage de la compétence ; dans le cadre du jeu, les avantages apportés par un niveau d'Astrologie Avancée sont simplement plus importants que ceux conférés par un niveau d'Astrologie de l'Ordre Extérieur.

Chaque niveau supplémentaire ajoute 8 % à la compétence Astrologie. De plus, l'étude de l'Astrologie Avancée apporte aussi, par niveau, 2D3 points en Astronomie.

Cartomancie Avancée

Une fois qu'un investigateur appartient à l'Ordre Intérieur, il ne peut plus utiliser ses points pour progresser dans l'enseignement de la Cartomancie dispensé par l'Ordre Extérieur ; il est censé étudier la Cartomancie Avancée enseignée par l'Ordre Intérieur. Remarquons cependant, que si l'investigateur n'a jamais étudié auparavant la cartomancie, il doit d'abord acheter un premier niveau de Cartomancie de l'Ordre Extérieur avant d'acquérir les niveaux suivants en Cartomancie Avancée.

La Cartomancie Avancée situe plus fermement l'utilisation de la cartomancie dans le réseau dense des correspondances du système magique de l'Aube Dorée. Le cartomancien y gagne de nouvelles voies d'interprétation et peut ainsi approfondir la signification de sa divination. Cela ne change rien à l'usage de la compétence ; dans le cadre du jeu, les avantages apportés par un niveau de Cartomancie Avancée sont simplement plus importants que ceux conférés par un niveau de Cartomancie de l'Ordre Extérieur.

Chaque niveau supplémentaire ajoute 8 % à la compétence Cartomancie.

Créer un Talisman

Il existait de nombreux types différents de talismans qui étaient tous consacrés dans le Caveau. Les talismans pouvaient être faits de papier, carton, métal, bois ou d'une combinaison de tous ces matériaux. Ils utilisaient toujours une symbolique occulte appropriée à leur fonction qui se traduisait par des arrangements de couleurs ou des ornementations spécifiques. Chaque type de talisman était destiné à un usage spécifique, le plus souvent la guérison ou la protection contre les esprits. Trois exemples de talisman sont décrits ci-dessous. D'autres types sont aussi possibles — vous pouvez en proposer de nouveaux à votre Gardien (voir plus loin). Les prix en points cités correspondent au prix à payer pour apprendre à réaliser le talisman considéré, au temps passé en étude et discussion avec d'autres membres de l'Ordre. La construction elle-même du talisman obéit à ses propres règles qui sont réservées au Gardien. Aucun de ces enseignements ne constitue un sortilège en soi ; il s'agit plutôt d'une procédure ou d'un rituel qui a pour seul effet la création du talisman considéré.

Talisman de Conjuration : Protège l'utilisateur des maux infligés par les êtres astraux. Prix : 3 points de création.

Talisman de Guérison : Protège l'utilisateur contre les maux naturels ou les toxines. Prix : 2 points de création.

Talisman de Volonté : Protège l'utilisateur de ses adversaires magiques dans le cadre d'une lutte de volonté. Prix : 2 points de création.

Autres Talismans : Les investigateurs peuvent mener leurs propres recherches et essayer de réaliser des talismans dotés d'autres effets. Vous devez indiquer le genre de protection ou d'aide apportée par le nouveau talisman et le Gardien définira alors, en secret, ses coûts et ses effets. Les types de talismans créés par vous peuvent comprendre une aide à l'invocation/contrôle des esprits, à la radiesthésie ou à d'autres compétences magiques, etc. Servez-vous des talismans décrits ci-dessus comme modèle général.

Créer une Baguette

L'Ordre incitait ses membres à créer des focus magiques destinés à être utilisés pendant les rituels. La plupart du temps, ces focus étaient des baguettes ou des talismans. Les baguettes étaient faites de verre ou de bois,

le plus souvent du chêne, du frêne ou toute autre essence associée à une signification mystique. Elles devaient être consacrées à l'intérieur du Caveau pour acquérir leurs pouvoirs. Il en existait divers types dont 3 sont décrits ci-dessous. D'autres types sont possibles — vous pouvez toujours proposer vos idées au Gardien.

Baguette de Lotus : Facilite la pratique de la magie un peu comme un pentagramme ou un hexagramme. Prix : 1 point de création.

Baguette Réserve : Par méditation et concentration, l'utilisateur peut impartir à la baguette une partie de son énergie. Cette énergie peut ensuite être investie dans n'importe quelle pratique magique. Prix : 2 points de création.

Baguette de Force : Une puissante baguette qui concentre l'énergie de l'utilisateur et la dirige contre un adversaire pour l'affaiblir. Prix : 3 points de création.

Autres baguettes : Comme pour les talismans, vous pouvez essayer de créer vos propres baguettes. Mais cela ne peut se faire qu'avec l'aide et les conseils d'un allié dans l'Ordre Intérieur. Pour le reste, reportez-vous aux conseils donnés pour les talismans et prenez comme modèle les exemples ci-dessus.

Radiesthésie (La Méthode de l'Anneau et du Disque)

La radiesthésie, telle qu'on la connaît généralement, permet de localiser de l'eau, divers minéraux, etc., en se servant d'une baguette en fourche ou d'un autre focus. Mais l'Aube (et d'autres) enseignait une forme particulière de radiesthésie qui visait à la divination. Cette méthode consiste à tenir un anneau, ou un autre objet, suspendu à un cordon ou chaînette tout en se concentrant sur la question considérée. L'anneau est tenu au-dessus d'un disque de papier ou de bois sur lequel on a inscrit divers mots et symboles. (Mathers appelait cela "La Méthode de l'Anneau et du Disque"). Le pendule se balance et la réponse est déduite de la direction de ses mouvements et du nombre de ses rotations. Dans le cas le plus simple, l'anneau décrit des cercles qui signifient "oui" dans le cas d'une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre et "non" dans le cas contraire. Une utilisation plus complexe voit l'anneau pointer vers diverses inscriptions sur le disque à partir desquelles les réponses sont déduites.

Cette méthode ressemble assez à l'utilisation d'un tableau oui-ja dans une séance de spiritisme. Cette forme de radiesthésie était considérée par l'Aube comme potentiellement dangereuse, car susceptible d'entraîner des manifestations physiques violentes ou des possessions par des esprits malins.

L'Aube Dorée n'enseignait pas la radiesthésie comme un moyen de détection de divers matériaux mais connaissait certainement l'existence de la méthode. La radiesthésie telle qu'elle était enseignée par l'Aube était essentiellement une autre forme de divination de salon comme l'astrologie ou la cartomancie.

Quand le premier niveau est acheté, il apporte une compétence de base en Radiesthésie de POU x 2. Cette compétence, comme les autres, progresse avec la pratique et l'étude et peut aussi être augmentée en achetant des niveaux supplémentaires avec les points gagnés en cours de jeu. L'utilisation de cette compétence passe par celle d'un focus d'un type ou d'un autre, comme indiqué plus haut.

Vision Spirite

La Vision Spirite est utilisée pour voir le plan astral — c'est un préalable nécessaire à tout voyage dans ce royaume. Elle est aussi recommandée pour observer les esprits, pratiquer des guérisons psychiques, etc. Les adeptes sont avertis de n'utiliser la Vision Spirite, ou le Voyage Astral, qu'avec mesure car certains résidents du royaume astral sont dangereux pour les humains.

Exorcisme

J.W. Brodie-Innes a développé ce rituel pour chasser ce qu'il appelait un "élémentaire vampirique" qui tourmentait sa femme. (Cela a été décrit dans un Parchemin Volant dont il était l'auteur.) Même si certaines portions du rituel sont adaptées du rituel catholique de l'exorcisme, cette version incorpore aussi des éléments cabalistiques et sa pratique n'est pas réservée aux membres du clergé. Il n'est pas efficace dans les cas "normaux" de possession ; par contre, il oblige un Parasite Astral qui se repaît d'une victime à cesser immédiatement. Si le parasite a été invoqué et contrôlé avec ordre de se nourrir, le rituel met aussi fin au contrôle de l'invocateur. De plus, le parasite ne pourra plus se nourrir de cette même victime pendant un nombre de semaines égal au POU de l'exorciste.

Pour pratiquer ce rituel, l'investigateur doit, d'abord, réaliser les rituels du pentagramme et de l'hexagramme et utiliser, ensuite, la Vision Spirite car il doit voir le parasite visé (la vue du parasite occasionnera sans doute une perte de Santé Mentale). Une fois que le parasite est visible de l'investigateur, ce dernier peut pratiquer le rituel d'exorcisme.

Voyage Astral

Les pouvoirs ésotériques de l'Aube Dorée sont conférés à l'Ordre par les "Chefs Secrets", de puissantes entités qui vivent sur le Plan Astral. Ce plan-ombre existe en parallèle avec notre monde physique. Il est possible de l'observer (voir "Vision Spirite") et même d'y voyager. Les voyageurs peuvent y rencontrer d'autres voyageurs qui sont là pour diverses raisons, y pratiquer des guérisons magiques ou y prendre contact avec certains esprits. L'Ordre tient le voyage astral pour dangereux et dissuade les adeptes les moins expérimentés de s'y risquer.

Invocation et Contrôle d'Esprits Élémentaires

L'Ordre a contacté et baptisé un certain nombre "d'esprits élémentaires" du plan astral et d'autres lieux. Ces esprits sont couramment invoqués pour en obtenir

des renseignements ou comme participants des rituels de l'Ordre. Ces invocations ne sont pas toujours réussies même si le résultat est généralement difficile à déterminer.

Comme la plupart des sujets associés au plan astral et à ses résidents, l'invocation et le contrôle des esprits sont jugés extrêmement dangereux par les Chefs Secrets. En fait, rares sont les membres qui se sont vu enseigner ces rituels, hormis les dignitaires de l'Ordre. Dans tous les cas, seuls ceux qui ont appris à créer un pentacle de protection reçoivent ce savoir sensible.

Invisibilité

Ce rituel dure une journée entière et c'est le plus difficile à réaliser de tout le cursus. En fait, seul Aleister Crowley a jamais prétendu au succès avec ce sortilège. Si le rituel est mené à bien, le sorcier n'est pas réellement invisible mais simplement ignoré par les témoins.

Autres pratiques magiques de l'Aube Dorée

Les investigateurs pourraient apprendre d'autres pratiques magiques de l'Aube Dorée, par des membres plus érudits ou grâce à la bibliothèque ésotérique de l'Ordre. Ces possibilités sont laissées à la discrétion du Gardien.

Les membres de l'Ordre avaient, sans aucun doute, accès à d'autres formes de magie, mais il est difficile de dire s'ils en avaient conscience ou s'ils les utilisaient. Mathers prêchait régulièrement contre l'usage de la magie noire et il a même été jusqu'à suspendre les membres accusés de telles pratiques. A.E. Waite, entre tous, a figuré au nombre de ces magiciens noirs et le Dr. Berridge et d'autres ont également été dénoncés pour leurs pratiques malfaisantes de la magie.

Curieusement, cependant, les effets du "Courant de Volonté" si souvent brandi par un Mathers menaçant semblent bien proches de ceux d'un sort de Flétrissement...

APPENDICE F

Divers

par divers auteurs

Ce chapitre réunit divers éléments que le Gardien et les joueurs risquent de rechercher en cours de partie. Tous les nouveaux sortilèges mentionnés dans cet ouvrage sont regroupés ici (soulignons que certaines des magies de l'Aube Dorée ne sont pas considérées comme des sortilèges au sens *Appel de Cthulhu* et ne sont donc pas citées ici — consultez les cursus des Ordres Extérieur et Intérieur pour ces dernières), de même que les nouvelles compétences, un système de résolution des combats à l'épée pour l'*Appel de Cthulhu* et un court article sur la photographie sous l'ère victorienne pour les Journalistes, les Dilettantes et les personnages qui se tiennent au courant des dernières avancées de la technologie.

Ère victorienne et photographie

Les premiers procédés photographiques utilisables apparaissent presque simultanément à la fin des années 1830. Le procédé primitif est inventé par le Français Daguerre. L'élément photosensible est une plaque métallique parfaitement polie sur laquelle a été vaporisée une couche d'iodure d'argent. Après exposition, l'image est développée au contact de vapeurs de mercure. On obtient ainsi un positif unique qui est ensuite protégé par une forte solution saline. Ces images, appelées daguerréotypes, ont une excellente résolution. Fragiles, on les conserve généralement sous verre.

Le second procédé est mis au point par l'Anglais Talbot. Ce dernier découvre qu'une feuille de papier trempée dans une solution saline puis de nitrate d'argent donne une image négative après exposition (ombres et lumières sont inversées). Ce négatif est ensuite protégé par une solution saline. On l'applique contre une autre feuille de papier qui a reçu un traitement similaire et une image positive est impressionnée en faisant passer de la lumière au travers du négatif. L'image positive reçoit alors le traitement fixateur. Le résultat n'est pas aussi net qu'un daguerréotype mais le calotype, comme on l'appellera, peut produire plusieurs exemplaires positifs d'un même négatif.

Les deux procédés imposent au sujet de rester immobile fort longtemps. Pendant les années 1840, ils sont l'un comme l'autre perfectionnés ; les temps d'exposition sont réduits et la résolution accrue. Ce sont les daguerréotypes qui l'emportent commercialement, même si le calotype constitue la fondation de la photographie moderne.

Dans la décennie qui suit, on découvre que le blanc d'œuf (l'albumine) peut être sensibilisé pour donner des images de bien meilleure qualité, mais la réaction est lente et les temps d'exposition trop longs rendent le procédé inutilisable.

Les chercheurs qui essaient de combiner les avantages du daguerréotype et du calotype dans un même procédé mettent au point une plaque de verre traitée au collodion (une solution de nitrocellulose dans un mélange d'éther et d'alcool, utilisée en pharmacie) qui colle les éléments chimiques nécessaires sur le verre.

La combinaison négatif haute résolution et brève exposition sur plaque de verre et tirage sur papier traité à

l'albumine va constituer la base de la photographie des quarante prochaines années. Pendant cette période, d'autre progrès sont accomplis et des options comme l'obturateur, le viseur ou le chargeur de plaques deviennent disponibles.

Ces chargeurs ne sont montés que sur les plus gros appareils ; ils sont encombrants et doivent être chargés et déchargés dans une chambre noire. Les temps d'exposition ont été suffisamment réduits pour permettre la conception d'appareils tenus à la main. Aisément dissimulé, on les appelle les "détectives".

La grande avancée suivante naît en Amérique en 1880. George Eastman avait inventé son propre film enroulable et il va mettre au point, avec un fabricant d'appareils, un rouleau capable d'équiper les gros appareils traditionnels. Pour la première fois, quarante-huit clichés pouvaient être pris sans rechargement. En 1887, Eastman met au point un rouleau pour les appareils à main, l'Eastman Détective. Ce dernier est jugé trop compliqué pour le public et ses coûts de production sont élevés ; on n'en produira que cinquante rouleaux. L'année suivante, une version simplifiée, le Kodak, est mise sur le marché.

C'est le début de la photographie telle que nous la connaissons. Le Kodak est une petite boîte contenant un rouleau de film papier capable de produire cent clichés de deux pouces (5 cm). Il faut armer l'obturateur en tirant sur un cordon, viser le sujet en alignant un "V" gravé au sommet de l'appareil et presser un bouton avant d'enrouler le film. Il est vendu avec un livre de bord pour enregistrer les clichés et, surtout, un service de développement. Il n'est plus nécessaire de développer soi-même ses photographies ; comme le dit la publicité Kodak, "Appuyez sur le bouton et nous ferons le reste !" En Angleterre, les pellicules sont développées à Harrow et ce service ouvre la photographie à un public bien plus important.

Dès l'année suivante, Eastman commercialise deux autres versions du Mk. II Kodak, dont une produit des clichés nettement plus grands. Fin 1889, il met sur le marché le premier film celluloïd.

L'investigateur *Gaslight* pourra utiliser un matériel issu de n'importe laquelle de ces avancées technologiques. La photographie n'est pas encore un hobby populaire et elle reste l'apanage du professionnel, de l'artiste ou de l'amateur passionné (et riche). Les produits chimiques attaquent aussi durement le portefeuille que les poumons, les appareils sont coûteux et l'aménagement d'un studio ou d'une chambre noire n'est pas à la portée de toutes les bourses. Même les pratiquants les plus fortunés ne peuvent se permettre de remplacer leur équipement à chaque innovation et un appareil bien entretenu peut rendre service très longtemps. L'arrivée du Kodak ne va pas beaucoup changer les choses. Les cinq guinées demandées pour l'appareil, plus deux par pellicule développée, sont encore du luxe pour le plus grand nombre.

Les investigateurs de l'Aube Dorée peuvent avoir développé la compétence Photographie dans le cadre de leur profession (Journaliste, Détective Conseil et certains Universitaires) ou en amateur si le hobby semble approprié. Suivant le type d'appareil utilisé, cette compétence peut apporter un véritable plus pendant les enquêtes. À cette époque, Scotland Yard a pris l'habitude de photographier les lieux du crime ; le cadavre de Mary Ann Kelly, dépecé par Jack l'Éventreur en 1888, a ainsi fait l'objet d'un cliché de police.

Résolution des combats d'épées

Les règles qui suivent doivent être considérées comme une addition non officielle aux règles de *L'Appel de Cthulhu*. Destinées à affiner la résolution des combats d'épéistes, elles peuvent être utilisées, laissées de côté ou modifiées à la discrétion du Gardien.

Actions de combat

Chaque round de combat, le personnage peut accomplir deux des actions suivantes : Attaque, Parade ou Esquive. Chaque d'action ne peut être entreprise qu'une fois par round (on ne peut pas attaquer deux fois par exemple) : un personnage peut attaquer et parer, attaquer et esquiver ou parer et esquiver. Soulignons que pour parer, il faut avoir en main une épée ou un objet similaire.

Les attaques sont effectuées par ordre de DEX, les tirs d'armes à feu intervenant (par ordre de DEX aussi) avant toute attaque de corps à corps. Les Parades et Esquives suivent ensuite.

La fuite est aussi une action possible mais, dans ce cas, l'attaquant peut porter au moins une attaque (à +20 %) au fuyard qui ne peut ni parer ni esquiver. Si le Déplacement de l'attaquant est supérieur à celui du fuyard, d'autres attaques peuvent suivre.

Effets du combat

- **Attaque réussie/Parade réussie :** l'arme du défenseur encaisse la moitié des dommages infligés normalement par l'attaquant (arrondie à l'entier inférieur). Si les PV de l'arme sont inférieurs aux dommages encaissés, elle se brise et les dommages restants sont subis par le défenseur. Les dommages encaissés par l'arme ne sont pas cumulatifs ; il ne s'agit pas de véritables dommages mais d'un paramètre de jeu qui simule la capacité protectrice de la parade. (Exemple : un sabre inflige normalement des dommages de 1D8+1 + bd. S'il est utilisé contre une parade à la canne épée et que le jet de dommages totalise 7 PV, la canne épée encaisse 3 PV et le reste des dommages est ignoré. Pour que la canne épée casse, il faudrait qu'elle encaisse 10 PV en un seul coup ; plusieurs coups totalisant 10 PV ou plus ne peuvent pas briser l'arme de parade dans un situation d'attaque/parade.)

- **Attaque réussie/Esquive réussie :** si la DEX de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, ce dernier subit demi-dommages ; dans le cas contraire, l'attaque est sans effet. Ce résultat correspond à peu de chose près (demi-dommages si DEX supérieure) aux effets normaux de la compétence Esquiver.

- **Attaque réussie/Parade ou Esquive ratée :** le défenseur subit les dommages à plein.

- **Attaque ratée/Parade ou Esquive réussie :** un coup pour rien.

- **Attaque ratée/Parade ou Esquive ratée :** un coup pour rien.

Jets de dés particuliers

Un jet de 96 ou plus correspond à un échec catastrophique. À la discrétion du Gardien, le malchanceux se casse la figure, brise son arme, la laisse tomber, la coince ou l'emmêle dans quelque chose, etc. Les échecs catastrophiques qui frappent des personnages en positions précaires (au sommet d'un mur, en haut d'un escalier, etc.) devraient avoir des conséquences dramatiques, voire fatales.

Les résultats d'empalement, obtenus avec une arme capable d'empalement, accroissent les dommages infligés comme indiqués dans les règles AdC. Ces empalements annulent la réussite éventuelle d'une parade ou d'une esquive, mais les dommages redeviennent alors normaux.

Un empalement obtenu sur un jet d'Esquive ou de Parade se traduit par un avantage momentané pour le défenseur. Ce dernier peut effectuer une des attaques mineures suivantes sur l'assaillant, à demi-dommages : Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête ou Repousser (voir plus loin).

Conditions particulières

Aux modificateurs habituels concernant la portée et la visibilité, s'ajoutent ceux générés par les circonstances suivantes.

- **Attaque à cheval :** la compétence d'attaque est réduite au niveau de celle Monter à Cheval.

- **Attaque du haut d'un mur, d'une voiture ou d'un train :** la compétence d'attaque est réduite de moitié, voire plus.

Règles optionnelles

Ces règles viennent simuler des attaques particulières et ne sont à considérer que si le Gardien le juge utile.

- **Perte de conscience ou d'un membre :** si un coup inflige des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des PV de départ de la cible, ses effets sont aggravés comme suit. Sa localisation est déterminée en se servant de la table optionnelle de la 5ème Édition ou par toute autre méthode. Si un membre est touché, il est inutilisable, voire amputé. Si la tête, la poitrine ou l'abdomen encaisse les dommages, la victime est inconsciente ou incapable d'agir.

- **Viser une partie :** si un attaquant souhaite désarmer un adversaire ou porter ses dommages dans une partie précise du corps, il fait son attaque à la moitié de ses chances normales.

- **Désarmer :** Comme ci-dessus, l'attaque se fait à la moitié. Si le jet à la moitié est une réussite normale, l'adversaire laisse tomber son arme, mais si l'attaque est un empalement, la victime subit aussi les dommages normaux.

- **Immobiliser :** Les empalements obtenus avec des fouets, bolas ou lassos immobilisent la cible en partie — généralement un unique membre est ligoté. Ce membre est inutilisable jusqu'à ce que la victime emporte une lutte FOR contre FOR pour arracher son arme à l'attaquant ou se libère en réussissant un jet de DEX x 2. Il y a aussi immobilisation en cas d'empalement sur une parade avec une cape, un manteau ou un filet.

- **Repousser :** Cette attaque consiste à repousser en force son adversaire pour le faire reculer. L'attaque se fait sous Lutte et ne peut être parée — seulement esquivée. Si elle réussit, on oppose la FOR+TAI de l'attaquant à la TAI+DEX du défenseur sur la table de résistance ; le jet de dés revient au défenseur. Celui qui l'emporte, quel qu'il soit, repousse son adversaire de 1D3 tiers de mètres pour chaque 5 points de FOR+TAI du vainqueur. Le perdant ne subit que le bonus aux dommages de son adversaire (minimum 1 point), à moins qu'il ne heurte quelque chose en reculant, auquel cas les dommages sont augmentés de 1 point par mètre de recul.

Nouvelles compétences

Astrologie

L'astrologie est une méthode de divination qui révèle la nature générale de la personnalité du sujet, ainsi que les forces qui vont influer sur les diverses époques de sa vie. Sa pratique nécessite un examen de la position des planètes, de la lune et des constellations du zodiaque à l'heure de la naissance du sujet ainsi qu'à celle de la divination. Il n'est pas nécessaire de connaître le nom du sujet mais ses date, heure et lieu de naissance. La divination par les tarots ou l'astrologie est fréquemment pratiquée dans l'Ordre. L'astrologie peut fournir des indications sur l'état émotionnel du sujet ou sur ses buts et difficultés dans la vie.

Le Gardien doit prendre garde aux renseignements qu'il accorde dans le cadre de cette compétence. Un échec correspond toujours à une divination erronée qui se traduit par une fausse piste. Même un jet réussi ne devrait apporter qu'une information cryptée si ce n'est carrément brumeuse. La divination peut donner à des investigateurs perdus un ou deux indices utiles, mais si elle est utilisée pour s'économiser les fatigues d'une véritable enquête, les renseignements obtenus doivent être aussi vagues que possible.

Cartomancie

C'est une méthode de divination par les cartes. Dans le cas de l'Aube Dorée, un jeu de tarots dessiné par Mathers est utilisé. Les tarots servent généralement à reconnaître les forces symboliques qui s'exercent sur le passé, présent et futur du sujet. Le cartomancien peut s'intéresser à un individu, un groupe, une nation ou toute autre entité avec plus ou moins de facilité. En effet, la compétence dans cette forme de divination correspond à une compréhension de la symbologie des cartes, symbologie qui va s'appliquer aux situations existantes dans la vie du sujet : plus le cartomancien connaît le sujet et plus sa divination sera précise et informative. Les membres de l'Aube Dorée tiraient souvent les tarots pour connaître leur futur ou celui des autres.

Pour le jeu, la cartomancie fonctionne essentiellement comme l'astrologie. En fait, toutes les formes de divination devraient être guidées par les mêmes principes, depuis les runes ou osselets jetés jusqu'à la lecture d'entrailles de poulets, mais seules la cartomancie, astrologie et géomancie étaient enseignées par l'Aube Dorée.

Soulignons qu'il n'est pas nécessaire au cartomancien de connaître l'objet de sa divination. Les renseignements qu'il obtiendra sur un inconnu seront simplement extrêmement difficiles à décrypter et interpréter. Comme dans le cas de l'astrologie, le Gardien doit prendre garde de ne pas laisser les tarots remplacer une véritable enquête.

Étiquette

Cette compétence mesure les connaissances du personnage en matière de conventions sociales et la distinction de son comportement en bonne société. Elle recouvre le bon usage de l'argenterie à un dîner ou l'organisation de celui-ci. Elle indique le titre à utiliser quand on se trouve confronté à un membre de l'aristocratie. Surtout, elle permet à l'investigateur de poser la bonne question à la bonne personne au bon moment.

Dans le cadre du jeu, Étiquette remplace n'importe quelle autre compétence de communication quand on s'adresse à un membre de la classe supérieure ou à toute autre personne dotée de cette compétence. Si le jet est réussi et que la requête n'est pas en elle-même impertinente ou inappropriée, le personnage obtient l'information qu'il désire, à moins qu'il n'y ait une volonté de la lui cacher.

Étiquette est enseignée aux investigateurs de la classe supérieure inférieure, de la classe supérieure et de la noblesse dès leur plus jeune âge. Les garçons ont une éducation générale qui leur assure une base de 20 %. Trouver un mari est la seule chose qu'on demande aux jeunes filles de l'ère victorienne. Elles reçoivent donc, pendant leur jeunesse, de très solides notions sur la manière d'aider leur futur époux dans sa carrière : leur chance de base est de 40 %.

Les investigateurs d'une classe sociale inférieure ne reçoivent pas de chance de base. Certains d'entre eux devront, pourtant, développer cette compétence, les valets de chambre, les journalistes et les ambitieux de la classe moyenne supérieure. (Ce qui précède suppose que l'investigateur est né en Angleterre ; au Gardien de décider si les étrangers possèdent ou pas cette compétence.)

Radiesthésie

La radiesthésie, telle qu'on la connaît généralement, permet de localiser de l'eau, divers minéraux, etc., en se servant d'une baguette en fourche ou d'un autre focus. Mais l'Aube (et d'autres) enseignait une forme particulière de radiesthésie qui visait à la divination. Cette méthode consiste à tenir un anneau, ou un autre objet, suspendu à un cordon ou chaînette tout en se concentrant sur la question considérée. L'anneau est tenu au-dessus d'un disque de papier ou de bois sur lequel on a inscrit divers mots et symboles. (Mathers appelait cela "La Méthode de l'Anneau et du Disque"). Le pendule se balance et la réponse est déduite de la direction de ses mouvements et du nombre de ses rotations. Dans le cas le plus simple, l'anneau décrit des cercles qui signifient "oui" dans le cas d'une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre et "non" dans le cas contraire. Une utilisation plus complexe voit l'anneau pointer vers diverses inscriptions sur le disque à partir desquelles les réponses sont déduites.

Cette méthode ressemble assez à l'utilisation d'un tableau oui-ja dans une séance de spiritisme. Cette forme de radiesthésie était considérée par l'Aube comme potentiellement dangereuse, car susceptible d'entraîner des manifestations physiques violentes ou des possessions par des esprits malins.

L'Aube Dorée n'enseignait pas la radiesthésie comme un moyen de détection de divers matériaux mais connaissait certainement l'existence de la méthode. La radiesthésie telle qu'elle était enseignée par l'Aube était essentiellement une autre forme de divination de salon comme l'astrologie ou la cartomancie.

Nouveaux sortilèges

Créer des Sorcierets

Cet enchantement coûte au sorcier 6 points de Magie et 1D4 points de SAN. Le sortilège doit être lancé au-dessus d'un chaudron rempli d'argile liquide et contenant jusqu'à six dents humaines. (Chaque Sorcieret est constitué d'environ deux poignées de boue modelée autour d'une de ces dents.) Le chaudron doit être suspendu sur un feu ; quand l'incantation est prononcée, les Sorcierets émergent alors du récipient et tombent dans le feu d'où ils sortent avant que l'argile ne durcisse complètement. Un moment de concentration (plus 1 point de Magie et 1 point de SAN) suffit au sorcier pour communiquer mentalement avec les Sorcierets.

Invisibilité

Ce rituel dure une journée entière et c'est le plus difficile à réaliser de tout le cursus. En fait, seul Aleister Crowley a jamais prétendu au succès avec ce sortilège. Si le rituel est mené à bien, le sorcier n'est pas réellement invisible mais simplement ignoré par les témoins.

Il s'agit d'une discipline mentale qui permet au "sorcier" de forcer les autres à l'ignorer. Cela demande une énorme concentration, qui se traduit par une dépense de 1D6 points de Magie par minute où la chose est tentée. Toutes les personnes dotées d'un POU inférieur à celui du sorcier sont incapables de le voir. Si le POU de l'observateur est supérieur à celui du sorcier, celui-ci doit emporter une lutte POU contre POU pour rester invisible. Bien sûr, si le sorcier parle, touche l'observateur, tire un coup de feu ou se fait particulièrement remarquer, l'effet est immédiatement annulé.

Invocation et Contrôle d'Esprits Élémentaires

L'Ordre a contacté et baptisé un certain nombre "d'esprits élémentaires" du plan astral et d'autres lieux. Ces esprits sont couramment invoqués pour en obtenir des renseignements ou comme participants des rituels de l'Ordre. Ces invocations ne sont pas toujours réussies même si le résultat est généralement difficile à déterminer.

Comme la plupart des sujets associés au plan astral et à ses résidents, l'invocation et le contrôle des esprits sont jugés extrêmement dangereux par les Chefs Secrets. En fait, rares sont les membres qui se sont vu enseigner ces rituels, hormis les dignitaires de l'Ordre. Dans tous les cas, seuls ceux qui ont appris à créer un pentacle de protection reçoivent ce savoir sensible.

*Ces rituels sont assez similaires à leurs équivalents du Mythe et fonctionnent plus ou moins de la même manière. L'Ordre pensait invoquer une variété d'Esprits Élémentaires et Astraux (à qui il donnait des noms tirés des diverses mythologies et systèmes religieux). En fait, ce sortilège d'invocation/contrôle s'adresse à toute une variété de Parasites Astraux (voir "Le Plan Astral" page **49**). Il y a 5 % de risques qu'un Chien de Tindalos soit contacté involontairement par un tel sortilège.*

Sauf cet accident, le sortilège ne fonctionne que pour des esprits dont le vrai nom est connu de l'invocateur. L'Ordre connaît plusieurs de ces noms et l'invocation de nouveaux esprits implique nécessairement la connaissance de nouveaux noms. Le sortilège de contrôle n'est pas lié par la même restriction et un esprit qui s'aventurerait de lui-même dans le monde réel peut être contrôlé sans que le sorcier connaisse son véritable nom. Les résidents du plan astral protègent donc jalousement le secret de leur vrai nom.

Soulignons qu'aucun sort Invoquer/Contrôler ne peut être lancé à partir du plan astral.

Malchance Fatale

Il faut au moins 1 point de POU et 1D6 points de SAN pour jeter ce sortilège. Le sorcier doit vaincre le POU de la cible avec le sien. En cas de réussite, cette dernière est victime d'un accident — elle chute de cheval, passe sous une voiture folle ou est frappée par la foudre... L'accident intervient dans les 24 heures qui suivent le lancement du sortilège. Pour chaque point de POU dépensé, l'accident inflige 2D6 points de dommages à la victime.

Rituel du Pentagramme et de la Croix cabalistique

Les cours de l'Aube Dorée ne cessent de rappeler l'existence de dangereux esprits dont le but est de mettre à mal les imprudents qui jouent sans précaution avec les forces mystiques. Pour se protéger de ces redoutables importuns, les nouveaux membres apprennent à créer un pentagramme protecteur. Celui-ci est dessiné dans l'air (ou parfois gravé sur un support) avec une dague d'acier. Il en existe de nombreuses versions, chacune consacrée à une fonction particulière ; nous ne les détaillons pas pour des raisons de jouabilité. Quand il est dessiné correctement, ce pentagramme peut faciliter l'exercice de la magie, l'invocation et le contrôle des esprits, la dissipation d'effets magiques indésirables et bien d'autres rituels.

Une réussite de Mythe de Cthulhu montre qu'il s'agit d'une combinaison peu puissante du Signe des Anciens et du Signe de Voor. Son utilisation apporte un bonus de 3 % aux chances de réussite d'un sortilège Invoquer/Contrôler (ou tout autre sortilège ou rituel de l'Aube Dorée). Il a aussi les mêmes effets qu'un Signe des Anciens invisible pendant une durée de trois rounds. Quand il est inscrit devant un portail magique ou tout autre point de passage du même type, le portail est détruit si le sorcier réussit un jet de POU x 3. Selon le désir du Gardien, ce rituel peut ne pas fonctionner pour un usage particulier si la somme des compétences Occultisme et Mythe de Cthulhu du sorcier est inférieure à 40 %. Inscrit sur un objet particulier, le pentagramme n'apporte aucun avantage spécifique : le Signe des Anciens cesse de fonctionner en tant que tel après trois rounds et le bonus de 3 % ne concerne toujours que les sorts jetés immédiatement après la célébration du rituel du pentagramme.

Vision Spirite

La Vision Spirite est utilisée pour voir le plan astral — c'est un préalable nécessaire à tout voyage dans ce royaume. La Vision Spirite est aussi recommandée pour observer les esprits, pratiquer des guérisons psychiques, etc. Les adeptes sont avertis de n'utiliser la Vision Spirite, ou le Voyage Astral, qu'avec mesure car certains résidents du royaume astral sont dangereux pour les humains.

Les membres de l'Aube Dorée pratiquaient parfois des "guérisons astrales" en conjurant l'esprit malfaisant responsable de la maladie du sujet. La première étape d'une telle pratique passait par l'examen du patient ou de sa maison en Vision Spirite à la recherche de l'esprit malin.

La Vision Spirite permet à une personne de voir le plan astral sans y pénétrer elle-même. On peut ainsi détecter des espions astraux ou des esprits malins. Si le Gardien l'accepte, elle peut aussi servir à repérer des champs d'énergie magique, comme des portails ou les lignes de forces naturelles, voire des créatures normalement invisibles (ex. Lloigor ou Vampire Stellaire).

Vision Spirite coûte 2 points de Magie par 5 mn d'utilisation.

APPENDICE G

Aides de Jeu

par divers auteurs

Les quatre scénarios de ce recueil s'accompagnent de tout un éventail d'Aides de Jeu : ce sont des accessoires photocopiables qui ajoutent à l'ambiance ou des aide-mémoire utiles à l'aventure. Les voici regroupés dans les pages suivantes.

Certains de ces documents sont supposés être manuscrits. Ils sont alors imprimés en caractères classiques dans le scénario et reproduits avec des caractères manuscrits et décoratifs dans cet appendice. Les premiers permettent au Gardien une lecture plus facile ; les seconds sont destinés aux joueurs qui pourront les décrypteront avec les mêmes difficultés qu'un document réel.

D'autres Aides de Jeu ne reproduisent pas un document découvert au cours de l'aventure ; ils résument des renseignements que les joueurs connaissent ou peuvent obtenir pendant la partie. Au choix du Gardien, ils peuvent être remis aux joueurs après une réussite de Connaissance, Bibliothèque, etc., ou être simplement résumés oralement aux joueurs qui devront alors compter sur leur mémoire ou sur leurs notes pour les conserver et les utiliser.

Certains encarts inclus dans les scénarios ne sont pas reproduits ici ; ils ne peuvent être remis aux joueurs, car ils renferment des renseignements destinés au Gardien qui les utilise comme bon lui semble. Vous trouverez donc ici la description de l'Opéra de Paris — l'investigateur peut raisonnablement connaître ce monument ou se renseigner facilement à son sujet — mais pas la biographie de Gaston Leroux. Ce dernier n'est pas encore assez connu à l'époque de la campagne pour qu'un tel résumé puisse être obtenu par de simples recherches bibliographiques.

Aide de Jeu n° 1

Le journal d'Andrea Pellgraine

Ce journal intime, de 3 cm d'épaisseur, relié en cuir, est un spécimen typique du genre, avec son cadenas à clé, cuivré, qui mord dans les bords extérieurs. Il s'ouvre facilement et sent le vieux papier flétri ; le temps ne l'a guère fait souffrir. Il se lit en six heures avec un jet d'Anglais réussi, mais on peut le survoler en trois heures et ne s'intéresser qu'aux parties utiles sans que cela nuise à la compréhension générale.

Celui qui le lit se fait une image fort déplaisante du versatile Thomas Pellgraine et de son épouse Andrea. Aucun des deux ne semblait tenir à l'autre, et le mariage était visiblement le résultat de l'opportunisme cynique d'Andrea (Thomas était riche et sa propre famille était criblée de dettes) et du désir de Thomas de posséder tout ce dont il avait envie (en la circonstance, Andrea).

Les deux éléments de ce couple infernal ont eu des aventures pendant leur lune de miel. Puis chacun se constitua une écurie de domestiques (masculins pour Andrea, féminines pour Thomas) pour pourvoir tant aux besoins du domaine qu'à aussi leurs propres appétits sexuels. Naturellement, ces employés se divisèrent rapidement en deux camps, selon qui ils servaient, entretenant une ambiance particulièrement déplaisante dans le foyer et une image scandaleuse de la noblesse britannique.

L'atmosphère du journal change dramatiquement au moment de l'engagement de Robert, un valet. Andrea Pellgraine en était véritablement tombée amoureuse. Les inscriptions postérieures à son arrivée au domaine et son entrée dans le lit de la maîtresse de maison sont d'un tout autre caractère que ce qui précède ; il semble que, pour la première fois de sa vie, elle avait rencontré quelqu'un digne d'être aimé.

Andrea n'évoque que de façon passagère l'intérêt de Thomas pour l'occultisme et n'y voit qu'une des lubies absurdes et méprisables de son mari. Elle change radicalement d'opinion lorsque Thomas, surgissant du néant dans la chambre fermée à clé où elle se trouve avec son amant, fait disparaître Robert.

Cet incident et l'exultation subséquente de Thomas perturbent clairement Andrea. Elle craint désormais qu'il ne surveille ses moindres mouvements en étant invisible. Le journal saute de diatribes anti-Thomas à des souvenirs tendres et paisibles de leur engagement — ces derniers n'étant écrits, finit-elle par noter, que dans les moments où son mari n'est pas occupé ailleurs et qu'il ne peut pas l'épier depuis l'éther.

Andrea décrit ensuite comment elle se glisse dans le bureau de son époux chaque fois qu'il est ivre mort pour lire ses notes. Elle a l'intention, semble-t-il, de ramener Robert. Le journal raconte son assimilation progressive des recherches magiques de Thomas et sa tentative de faire revenir son amant dans notre réalité en utilisant la première moitié d'un sortilège appelé "La Prise et la Garde".

Cette tentative échoue horriblement. La créature qui se matérialise ressemble superficiellement à Robert, mais ce n'est, au mieux, qu'une ombre. Elle se précipite à l'endroit où Thomas cuve son vin et, malgré sa résistance et ses cris, le traîne dans le bureau (en tuant trois serviteurs au passage). Là, elle lui fait subir des choses indicibles, continuant alors qu'il n'est plus qu'un cadavre, tandis qu'Andrea demeure prostrée dans un coin, en larmes. Ce qu'elle raconte du drame est très bref et décousu, et reflète les dommages mentaux qu'elle a subis.

Apparemment, elle a eu la présence d'esprit de marmonner la seconde partie du sortilège, qui doit renvoyer la créature dans l'éther. Cependant, elle indique n'être pas certaine de sa parfaite exécution et espère que la chose ne reviendra jamais.

La dernière inscription dans le journal relate la façon dont elle a ordonné à un serviteur de sceller définitivement la pièce. Elle écrit ceci, explique-t-elle, pendant qu'elle attend la voiture qui va l'emmener dans "un lieu plus agréable et plus heureux qu'ici, un monde plus fort et plus aimant que celui que j'ai connu". Il s'agit, bien sûr, de l'asile où elle va passer les derniers mois de sa vie dans des conditions horribles, perdant la bataille contre la démence.

Aide de Jeu n° 2

Le journal de Thomas Pellgraine

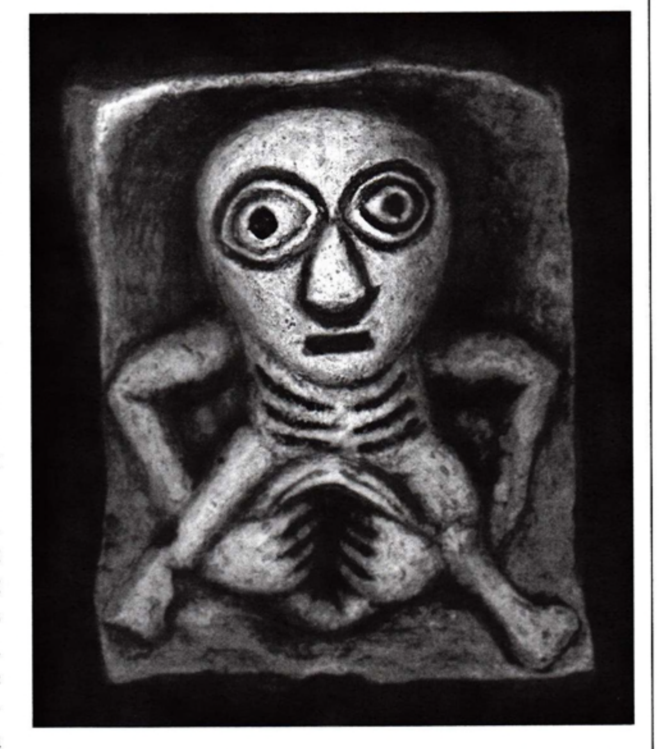
Ce journal se compose d'une liasse d'une quarantaine de feuilles de papier de bonne qualité, fixée entre deux lourdes planches. Le document entier (seules 28 pages ont servi) est écrit de façon claire et le texte est fréquemment entrecoupé de petits tableaux, dessins, symboles et autres. Thomas ayant écrit en anglais sans le moindre codage (il n'était pas assez malin pour cela), il suffit de réussir un jet d'Anglais pour lire l'ensemble. En survoler le contenu sans examiner dans le détail toutes les expériences ne prend que 2 heures et permet de saisir l'essentiel de ce que Thomas voulait faire. Une étude aussi sommaire ne rapporte aucun point d'Occultisme.

Lire le manuscrit de façon approfondie, en consultant des sources complémentaires pour comprendre les expériences, nécessite 20 heures de travail et la réussite de jets d'Anglais et d'Occultisme, mais fait gagner 1 point dans ce dernier domaine. De plus, le lecteur identifie l'incantation qui permet d'attirer dans notre monde une créature de l'éther (du plan astral), ainsi que celle qui l'y renvoie ; c'est l'équivalent du sortilège de l'Aube Dorée Invoquer/Contrôler un Esprit Élémentaire. Des expériences conduites à partir des notes de Thomas (et la réussite d'un nouveau jet d'Occultisme) fournissent une méthode pour entrer dans le plan astral et en sortir (cette dernière diffère de celle de l'Aube Dorée ; elle est beaucoup plus dangereuse pour des raisons évidentes).

D'après son manuscrit, Thomas croyait à l'existence d'un autre monde, parallèle au nôtre, d'où émanent toutes les manifestations d'origine surnaturelle. Ses recherches l'ont mené dans le plan astral, fascinant même s'il ne ressemblait pas à ce qu'il attendait. Ses notes ne prennent pas la forme d'un journal intime semblable à celui d'Andrea, mais plutôt celle d'un carnet de bord où sont consignés les enregistrements et observations de laboratoire issus de ses expériences et recherches. Elles comprennent cependant une digression dans laquelle il exulte après avoir envoyé "ce bâtard de Robert" dans l'éther où "il a rencontré les affamés et le Voleur de Forme". Pellgraine a également inscrit les 'vrais noms' de plusieurs êtres de l'éther, qu'il identifie comme étant "Zorlith, Anstaria, Thursif et Nevik".

Aide de Jeu n° 5

Ce que vous savez sur Sheela-na-gig



Ces étranges bas-reliefs, désignés par l'appellation générale de "Sheela-na-gig", se rencontrent dans toute l'Angleterre. Ils sont généralement sculptés sur de grosses pierres insérées dans les murs d'un bâtiment et apparaissent le plus souvent au-dessus des portes. Le folklore prête aux "Sheelas" la capacité de porter bonheur et de chasser les esprits malins, d'où leur position au-dessus des portes (qui empêche les esprits d'entrer). Les styles sont variables, mais le sujet reste toujours le même : une femme accroupie, généralement très maigre et avec souvent les côtes d'un squelette, tient ouverte de ses mains la vulve grotesque et distendue qui pend entre ses jambes. Habituellement, les Sheelas ont une grosse tête ronde avec des yeux énormes ; et une expression déplaisante se lit bien souvent sur leur visage. Toutes sont extrêmement stylisées, parfois jusqu'à l'abstraction quasi totale.

La plupart des Sheelas qui existent encore datent du Moyen Âge mais leurs origines sont inconnues. Elles sont probablement liées à une quelconque divinité ou esprit femelle de la fertilité. Elles ont plus ou moins été adoptées par les églises de Grande-Bretagne du Moyen Âge, en dépit de leur origine certainement païenne puisqu'elles ne ressemblent à rien que l'on puisse trouver dans la mythologie chrétienne. Récemment, la moralité victorienne a conduit des gens à les détruire un peu partout au grand dam des antiquaires, historiens et autres amoureux du folklore. Dans la tradition celtique, le terme "Sheelas" désigne dans certains endroits des prostituées et dans d'autres des sages-femmes. Un autre élément du folklore celte suggère que le vagin d'une femme recèle un grand pouvoir surnaturel et qu'une femme peut chasser le démon en exposant son sexe à la bête. Parfois aussi, on considère que toucher la vulve de Sheelas en passant sous la porte qu'elle domine est source de bonne fortune.

Aide de Jeu n° 3

Lettre de Jacob Black au Dr. William Westcott

14 Sycamore Crescent
Helmsdon
Derbyshire
Samedi 10 mars 1894

Cher Monsieur,

Je m'appelle Jacob Black et je cherche conseil au sujet d'une affaire très délicate. Maurice Spencer, un ami commun, m'a laissé entendre que vous aviez les compétences et connaissances nécessaires pour résoudre mon problème.

Mon problème est, pour résumer, celui-ci : j'ai besoin de quelqu'un qui soit capable de conjurer la malédiction qui frappe aujourd'hui ma famille. J'ai pensé à un exorcisme mais je ne suis pas hanté par un fantôme ou menacé de possession. Maurice sous-entend que votre savoir s'étend au-delà des limites de la science.

Je serai à Londres les 15 et 16 de ce mois et je descendrai au Railway Hotel en face de la gare St. Pancras. Si vous étiez assez aimable pour me rencontrer là-bas, je vous décrirai en détail le terrible danger qui menace ma famille.

Je suis prêt à payer les honoraires que vous demanderez et toutes les dépenses que pourraient occasionner vos recherches.

Sincèrement vôtre,
Jacob Black

Aide de Jeu n° 6

Paris, 1897

La France est en pleine *Belle Époque*. Comme en Angleterre et d'autres pays d'Europe, c'est une période de vitalité et d'optimisme. L'économie se porte bien et le niveau de vie général progresse fortement. C'est une période d'élégance et d'excitation culturelle, d'engouement pour les arts et le talent. Les impressionnistes détruisent la banalité de l'art officiel avec leurs couleurs vives ; le *Penseur* de Rodin marque une nouvelle étape dans l'évolution de la sculpture et la littérature française est florissante. Paris, en particulier, connaît une animation et une vitalité sans précédent après des années d'agitation sociale et politique. C'est la ville des jardins illuminés, des terrasses de cafés, des femmes éblouissantes et des bourgeois en habits chic.

Traversée par la Seine, Paris est la capitale de la France et le centre d'un vaste réseau de voies d'eau, routes et chemins de fer. Elle accueille les sièges du Président de la République et des deux assemblées. Paris est divisé en nombreux quartiers et arrondissements et son cœur historique, qui ne correspond guère qu'aux huit premiers arrondissements, s'étend sur 20 kilomètres carrés. Bien des quartiers de la ville ont conservé leur originalité et tirent leur nom des villages qui ont été absorbés par la ville. La population de Paris et de sa banlieue immédiate est très importante : plus de 10 % des Français s'y concentrent sur moins de 0,3 % de la surface du pays. La France est un pays presque entièrement catholique.

Paris est le centre français du savoir, du pouvoir, des emplois et de la culture. Les grands centres universitaires français sont installés à Paris, ainsi que les meilleurs musées et bibliothèques. La Sorbonne concentre à elle seule une bonne part des lettres et des sciences ; citons aussi le Collège de France, la Faculté de Médecine et la Faculté de Droit. La Bibliothèque Nationale est la plus grande bibliothèque du pays et ses collections totalisent plus de trois millions de volumes (dans les années 1990, leur nombre dépasse les onze millions et 70 000 nouveaux livres viennent s'y ajouter chaque année).

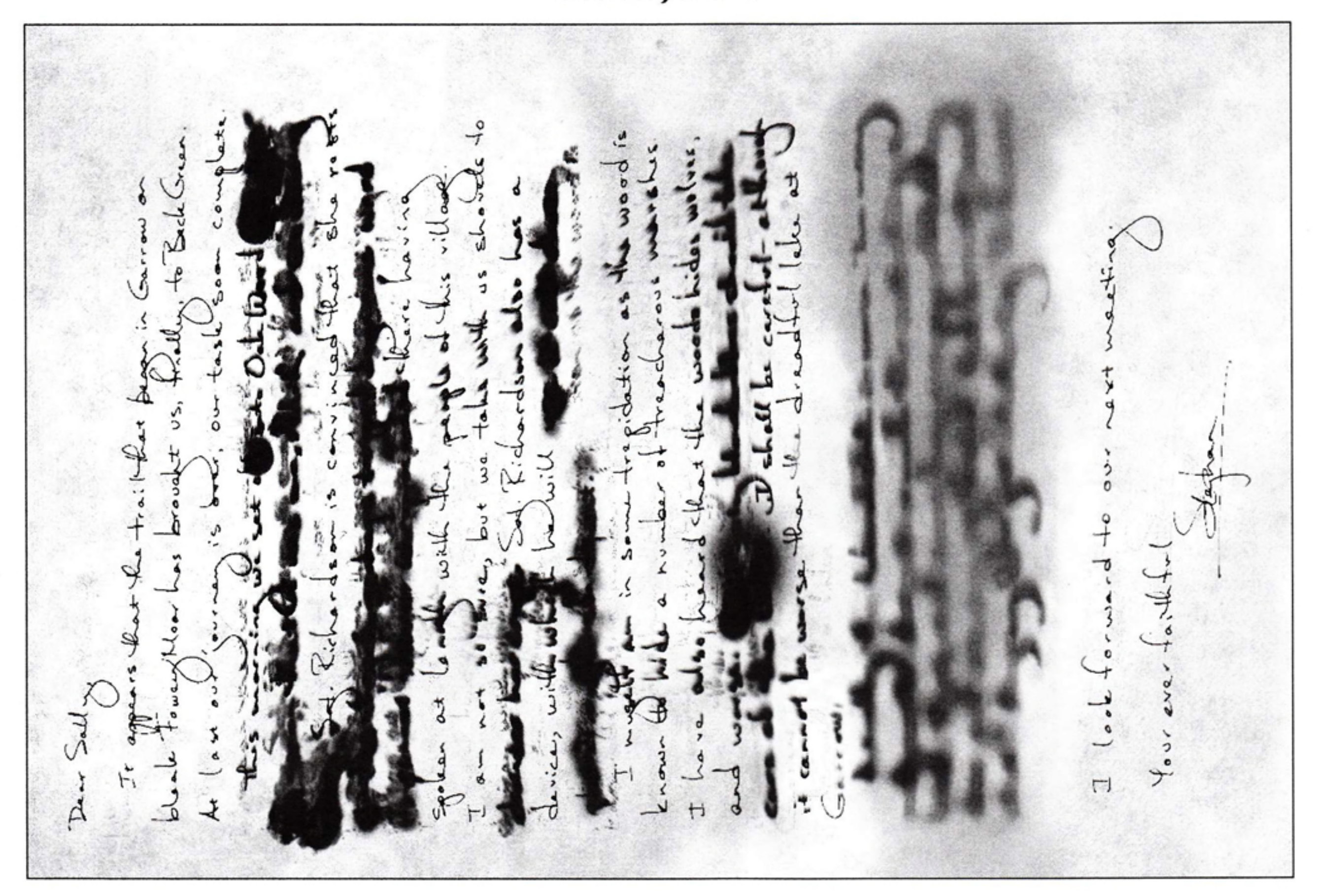
L'édition aussi est presque entièrement concentrée dans la capitale, de même que la presse des grands journaux. Le théâtre et la musique prospèrent à Paris, qui abrite le plus grand opéra du monde : le Palais Garnier. En fait, Paris est la capitale mondiale des arts et dicte les grands mouvements artistiques internationaux.

Paris est le plus grand centre industriel et commercial du pays et ses activités industrielles comprennent, entre autres, la sidérurgie, le bois, la porcelaine, le matériel ferroviaire, le mobilier, les produits chimiques, parfums et textiles. La France est renommée dans le monde entier pour son vin. Plusieurs grandes banques ont leur siège à Paris.

Les grandes lignes de chemins de fer convergent vers la capitale et, parmi les nombreux ponts qui traversent la Seine, on compte le Pont-Neuf qui remonte à la fin du 16e siècle. La capitale est parsemée de plus d'une centaine de squares contenant statues et mémoriaux. Ses bâtiments les plus célèbres comprennent le Palais Garnier, le Louvres, l'Hôtel des Invalides, le Palais Royal, l'Élysée et le Palais de Justice. La plus belle église de Paris est la Cathédrale Notre-Dame.

Les boutiques de mode, galeries et pâtisseries s'alignent le long des rues. Les marchés débordent de produits frais, poissons, fromages, pains et autres délices gastronomiques. Les étals de fleurs sont omniprésents. Des artistes de rues font les portraits des touristes et des musiciens distraient la foule. Le Faubourg St. Honoré est connu pour ses boutiques exclusives de luxe et ses maisons de couture et certains des plus grands joailliers du monde sont regroupés rue de la Paix.

Aide de Jeu n° 4



Dear Sally,

It appears that the trail that began in Garrow on bleak Fowey Moor has brought us, finally, to Beck Green.

At last our journey is over, our task soon complete. [redacted]

Sgt. Richardson is convinced that she re[redacted] having spoken at length with the people of this village.

I am not so sure, but we take with us shovels to [redacted] Sgt. Richardson also has a device, with which he will [redacted]

I must own in some trepidation as the wood is known [redacted] with a number of treacherous marshes.

I have also heard that the woods hides wolves, and worse [redacted] it cannot be worse than the dreadful lake at Garrow.

[redacted]

I look forward to our next meeting.

Your ever faithful

Stephen

Une lettre mystérieuse en rapport avec Oak Wood

Chère Sally,

Il semble que la piste repérée à Garrow sur la lande désolée de Fowey Moor s'arrête finalement à Beck Green. Notre périple s'achève enfin et notre tâche sera bientôt menée à bien.

Ce matin nous partons pour Oak Wood....Sgt. Richardson est convaincu qu'elle repose...là après avoir discuté longuement avec les gens du village. Je n'en suis pas aussi sûr mais nous avons pris des pelles pour...Sgt. Richardson a aussi un objet qui lui permettra...

J'entretiens moi-même certaines craintes car ce bois est connu pour les dangereuses fondrières qu'il recèle. J'ai aussi entendu dire que des loups s'y cachent, et pire encore....je serai prudent — même si cela ne peut pas être pire que cet abominable lac à Garrow.

...

...

Je suis impatient de te retrouver.

Ton Stephen toujours fidèle.

Aide de Jeu n° 7

Le Palais Garnier

Le 14 janvier 1858, Orsini, un républicain italien, essaie d'assassiner l'Empereur Napoléon III. Alors que le carrosse impérial remonte l'étroite rue Le Peletier qui mène à l'Opéra, deux bombes sont jetées sur la procession royale. Il y a 148 blessés et 8 morts, mais l'Empereur et l'Impératrice sont miraculeusement indemnes. Courageusement, l'Empereur va tenir à assister à l'opéra mais il décide ce jour qu'un nouveau bâtiment est nécessaire.

En 1860, les plans d'un nouvel opéra financé par l'État sont soumis à concours par le Ministère des Beaux-Arts. C'est le projet du jeune architecte Charles Garnier (trente-cinq ans) qui l'emporte devant 170 autres. Il s'agit d'une vaste structure d'apparence traditionnelle qui adopte le style néo-baroque du Second Empire.

Le travail commence dans l'été 1861. Les premières excavations mettent à jour un cours d'eau souterrain qui traverse le site. Pendant huit mois, huit énormes pompes à vapeur vont assécher nuit et jour les fondations. Celles-ci finissent par être terminées en juillet 1862.

La façade de l'Opéra est dévoilée au public en 1867 pour l'Exposition Internationale mais le travail à l'intérieur ralentit quand le gouvernement resserre les cordons de sa bourse. La défaite de 1870 interrompt les travaux. Napoléon III est déposé et exilé en Angleterre. Une nouvelle république est déclarée et Paris connaît derechef les affres de la révolution.

La capitale est assiégée par les Allemands pendant dix-neuf semaines. L'Opéra inachevé sert d'entrepôt et de dépôt de munitions. Paris est en flammes et ses habitants meurent de faim dans les rues. Les animaux du Jardin des Plantes sont abattus et leurs carcasses vendues aux restaurants pour permettre aux plus fortunés de se sustenter de viandes exotiques pendant que les pauvres jeûnent ou mangent chiens et rats. La ville finit par se rendre.

Peu de temps après la fin de l'occupation militaire de Paris, des éléments de la Garde Nationale dissoute s'arment et s'opposent au gouvernement provisoire installé à Versailles. Les communards représentent bientôt une force militaire d'au moins 100 000 hommes. L'Opéra est transformé en base militaire et sert de poste d'observation, d'arsenal, de centre de communications et de prison militaire. Le noir labyrinthe de couloirs souterrains, salles voûtées et escaliers de pierre est un endroit idéal pour enfermer des prisonniers. La Commune sera écrasée par les versaillais.

Le 5 janvier 1875, l'Opéra ouvre enfin ses portes après quatorze ans d'attente et 47 millions de francs de travaux. Cette nuit-là, la procession des hôtes distingués sur l'escalier d'honneur comprend le Roi Alphonse XII d'Espagne, sa mère, la Reine Isabelle, et le Lord Maire de Londres. Paris a repris vie et entre dans une nouvelle ère d'élégance, de luxe et d'animation culturelle : la Belle Époque commence.

Le Palais Garnier est le plus grand Opéra du monde. Il couvre 11 000 mètres carrés, s'élève de dix étages au-dessus du niveau de la rue et s'enfonce de sept au-dessous. La façade du bâtiment est divisée en bandeaux horizontaux. Au niveau du perron, des statues symbolisant Musique, Poésie, Récital, Chant, Idylle, Danse, Théâtre et Opéra s'alignent devant sept arcades. Des bustes et portraits sculptés de compositeurs sont installés au-dessus de ces statues et décorent la loggia. Les statues dorées de la Poésie et de la Célébrité décorent le faîte du bâtiment.

L'eau d'un lac profondément enterré sous l'Opéra (cinquième sous-sol) est utilisée pour actionner la machinerie hydraulique de la scène. Un des sous-sols accueille une écurie de cinq chevaux et des rampes permettent aux bêtes d'accéder aux coulisses. Le bâtiment contient un ensemble très complet d'ateliers, magasins d'accessoires, garde-robes, lieux de répétition, bureaux, salons et armureries.

La scène dépasse les cinquante mètres de large sur vingt-cinq de profondeur et peut même atteindre les quarante-cinq mètres de profondeur si on l'ouvre sur le salon de danse situé immédiatement derrière. Il y a 80 loges pour les artistes principaux et huit grands vestiaires pour l'orchestre et les figurants ; le plus grand de ces derniers peut accueillir 200 personnes. Le complexe contient plus de 2 500 portes. À son ouverture, l'Opéra était éclairé par 9 000 lampes à gaz alimentées par plus de quinze kilomètres de tuyauterie ; en 1881, cette installation a été remplacée par une distribution électrique. Le grand lustre qui domine l'auditorium représente sept tonnes de métal et de verre ; il finira par porter 400 lampes électriques.

La décoration du Palais Garnier a nécessité des kilomètres de tissus somptueux, des tonnes de marbre et de cristal, des antiquités, sculptures et œuvres d'art sans nombre. Malgré sa taille et sa magnificence, il ne peut accueillir que 2 156 spectateurs. Il emploie de manière permanente près de 1 500 personnes.

Le Pavillon d'Honneur — une entrée particulière par la façade latérale sur la rue Scribe — permet au Président d'accéder directement à sa loge personnelle et d'éviter un contact avec le public qui l'exposerait aux assassinats comme en 1858.

Charles Garnier, le génie qui a dessiné cet ensemble, meurt en 1898. Il a aussi réalisé les tombes de Bizet et d'Offenbach et le Casino de Monte-Carlo.

Aucun plan de l'Opéra n'est fourni. Il est beaucoup trop grand pour être dessiné ici. De toute façon, il doit, comme Paris, servir de toile de fond : le contenu de chaque pièce importe bien moins que l'atmosphère et le parfum du Palais Garnier.

Aide de Jeu n° 8

Un message du fantôme

Mes chers directeurs,
Serait-ce la guerre ? Si vous tenez toujours à la paix, vous devez accepter les conditions suivantes :

1. *Vous devez renvoyer les étrangers et me laisser tranquille.*
2. *Vous devez continuer de verser mon allocation mensuelle.*
3. *Ma loge privée doit rester à ma disposition pour toutes les représentations.*

Si ces demandes ne sont pas acceptées, vous allez jouer Faust, ce soir, dans une salle maudite. À bon entendeur, salut !

Fantôme de l'Opéra

Aide de Jeu n° 9

La lettre du fantôme à Gaston Leroux

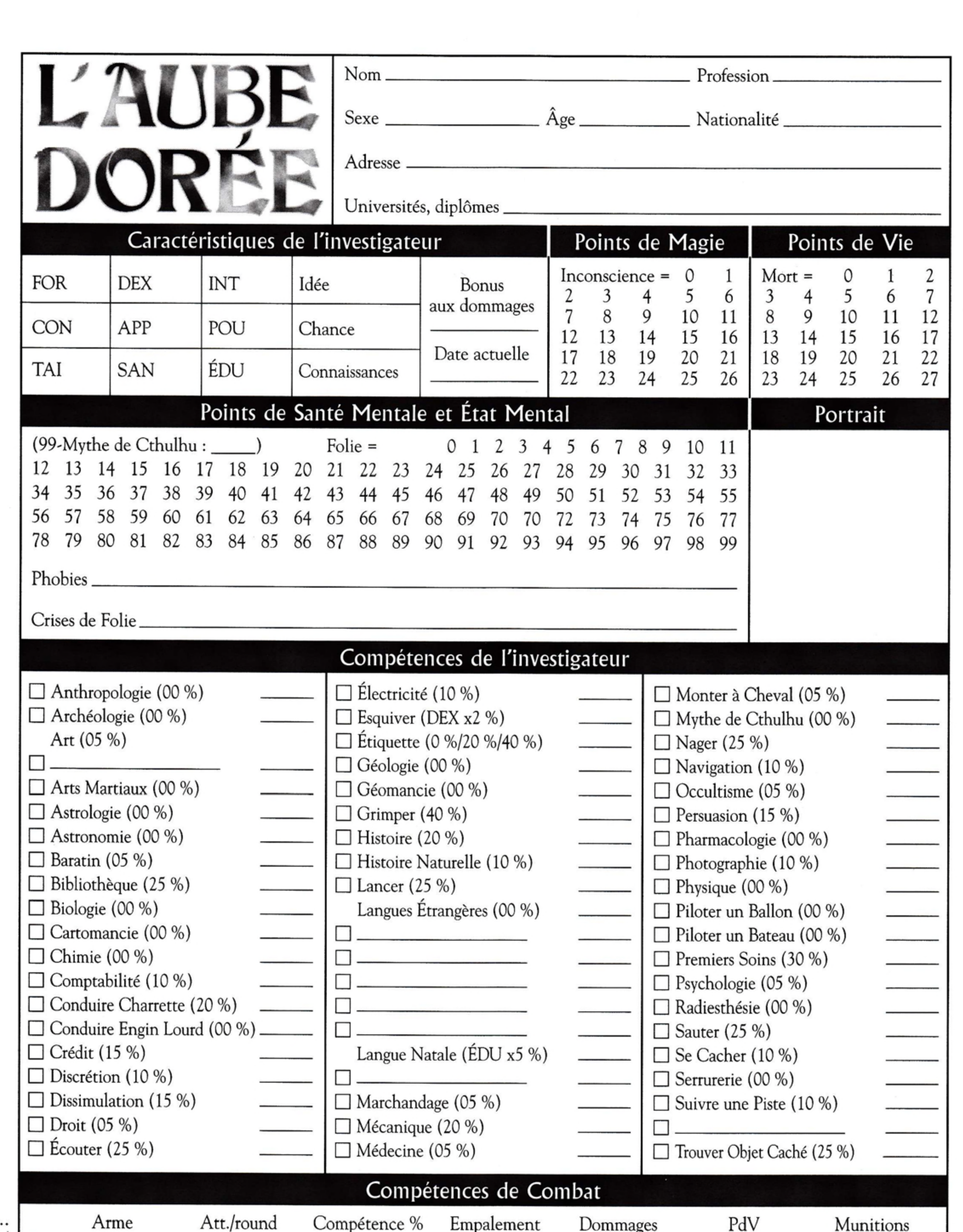
Cher Monsieur Leroux,
Vous semblez être un homme de bon sens, contrairement à MM. Richard et Moncharmin. Pour qu'il n'y ait plus de sang versé à l'Opéra, vous et vos amis étrangers devez immédiatement cesser vos intrusions dans mon œuvre. Il est des choses qu'il vaut mieux ne pas éclaircir. Je ne fais pas de mal à ceux qui me laissent tranquille et ne souhaite qu'avoir la paix.

Si vous ne tenez pas compte de mon avertissement, ce sont vos mains qui seront couvertes de sang, pas les miennes.

Votre humble et dévoué serviteur,
Fantôme de l'Opéra

La feuille de personnage

Vous trouverez ci-contre une feuille de personnage que nous avons créée spécialement pour les investigateurs appartenant à l'Aube Dorée. Le Gardien devrait photocopier cette page et la fournir à ses joueurs lorsqu'ils créent leur nouvel investigateur. La feuille comprend les nouvelles compétences figurant dans ce livre (telle que Cartomancie) pour faciliter les références.



L'AUBE DORÉE

Nom ______________________ Profession ______________________

Sexe ______________ Âge ______________ Nationalité ______________

Adresse ____

Universités, diplômes ______________________________________

Caractéristiques de l'investigateur

FOR	DEX	INT	Idée	Bonus aux dommages
CON	APP	POU	Chance	
TAI	SAN	ÉDU	Connaissances	Date actuelle

Points de Magie

Inconscience = 0 1
2 3 4 5 6
7 8 9 10 11
12 13 14 15 16
17 18 19 20 21
22 23 24 25 26

Points de Vie

Mort = 0 1 2
3 4 5 6 7
8 9 10 11 12
13 14 15 16 17
18 19 20 21 22
23 24 25 26 27

Points de Santé Mentale et État Mental

(99-Mythe de Cthulhu : _____) Folie = 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33
34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 70 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Phobies ____

Crises de Folie ____

Portrait

Compétences de l'investigateur

☐ Anthropologie (00 %) ______
☐ Archéologie (00 %) ______
Art (05 %)
☐ ______________ ______
☐ Arts Martiaux (00 %) ______
☐ Astrologie (00 %) ______
☐ Astronomie (00 %) ______
☐ Baratin (05 %) ______
☐ Bibliothèque (25 %) ______
☐ Biologie (00 %) ______
☐ Cartomancie (00 %) ______
☐ Chimie (00 %) ______
☐ Comptabilité (10 %) ______
☐ Conduire Charrette (20 %) ______
☐ Conduire Engin Lourd (00 %) ______
☐ Crédit (15 %) ______
☐ Discrétion (10 %) ______
☐ Dissimulation (15 %) ______
☐ Droit (05 %) ______
☐ Écouter (25 %) ______

☐ Électricité (10 %) ______
☐ Esquiver (DEX x2 %) ______
☐ Étiquette (0 %/20 %/40 %) ______
☐ Géologie (00 %) ______
☐ Géomancie (00 %) ______
☐ Grimper (40 %) ______
☐ Histoire (20 %) ______
☐ Histoire Naturelle (10 %) ______
☐ Lancer (25 %) ______
Langues Étrangères (00 %) ______
☐ ______________ ______
☐ ______________ ______
☐ ______________ ______
☐ ______________ ______
☐ ______________ ______
Langue Natale (ÉDU x5 %) ______
☐ ______________ ______
☐ Marchandage (05 %) ______
☐ Mécanique (20 %) ______
☐ Médecine (05 %) ______

☐ Monter à Cheval (05 %) ______
☐ Mythe de Cthulhu (00 %) ______
☐ Nager (25 %) ______
☐ Navigation (10 %) ______
☐ Occultisme (05 %) ______
☐ Persuasion (15 %) ______
☐ Pharmacologie (00 %) ______
☐ Photographie (10 %) ______
☐ Physique (00 %) ______
☐ Piloter un Ballon (00 %) ______
☐ Piloter un Bateau (00 %) ______
☐ Premiers Soins (30 %) ______
☐ Psychologie (05 %) ______
☐ Radiesthésie (00 %) ______
☐ Sauter (25 %) ______
☐ Se Cacher (10 %) ______
☐ Serrurerie (00 %) ______
☐ Suivre une Piste (10 %) ______
☐ ______________ ______
☐ Trouver Objet Caché (25 %) ______

Compétences de Combat

Arme	Att./round	Compétence %	Empalement	Dommages	PdV	Munitions
☐						
☐						
☐						
☐						
☐						
☐						

NOM DU JOUEUR :

APPENDICE H

Calendriers et Notes

Cette section contient les calendriers de 1893 à 1900 que le Gardien peut utiliser dans une campagne victorienne de longue durée. Chaque page comprend aussi un espace permettant une annotation — pour inscrire les dates importantes des scénarios, les rituels à venir, etc. Comme pour toutes les pages d'Appendices, vous ne pouvez photocopier ces calendriers que pour un usage personnel.

Les dates en **gras** sont celles de la nouvelle lune. Celles soulignées indiquent la pleine lune.

1893

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	**17**	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Février

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	**16**	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

Mars

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	**17**	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Avril

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Mai

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	**15**	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Juin

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	**13**	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	**13**	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Août

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	**11**	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	**9**
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	**9**	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	**8**	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	**7**	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

1894

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	**6**
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Février

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	**5**	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

Mars

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	**7**	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Avril

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	**5**	6	**7**
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mai

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	**5**
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Juin

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
1	**2**	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Août

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	**30**	31	

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	**28**	29
30						

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	**26**	27	28	29	30	

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	**26**	27	28	29
30	31					

Notes

1895

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	**25**	26
27	28	29	30	31		

Février

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

Mars

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	**25**	26	27	28	29	30
31						

Avril

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	**24**	25	26	27
28	29	30				

Mai

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	**24**	25
26	27	28	29	30	31	

Juin

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	**22**
23	24	25	26	27	28	29
30						

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Août

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	**20**	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	**18**	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	**17**	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	**16**
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Notes

1896

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	**14**	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Février

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	**13**	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Mars

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	**13**	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Avril

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Mai

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	**12**	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Juin

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	**10**	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	**10**	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Août

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	**8**
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	**7**	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	**6**	**7**	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	**4**	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	**4**	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Notes

1897

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
					1	**2**
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Février

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Mars

D	L	M	M	J	V	S
	1	**2**	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Avril

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Mai

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Juin

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	**29**	30			

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	**29**	30	31

Août

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	**27**	28
29	30	31				

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	**25**	26	27	28	29	30
31						

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	**23**	24	25	26	27
28	29	30				

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	**23**	24	25
26	27	28	29	30	31	

Notes

1898

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	**14**	15
16	17	18	19	20	**21**	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Février

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

Mars

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	**21**	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Avril

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	**20**	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Mai

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	**20**	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Juin

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	**18**
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	**18**	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Août

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	**16**	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	**15**	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	**15**
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	**12**	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Notes

1899

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	**11**	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Février

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	**7**	8	**9**	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

Mars

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	**11**
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Avril

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	**20**	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Mai

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	**9**	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Juin

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	**7**	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	**7**	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Août

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	**5**
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	**4**	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	**4**	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
			1	**2**	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	**2**
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Notes

1900

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	**30**	31			

Février

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	**28**			

Mars

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	**30**	31

Avril

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	**28**
29	30					

Mai

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	**28**	29	30	31		

Juin

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	**26**	27	28	29	30

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	**26**	27	28
29	30	31				

Août

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	**24**	25
26	27	28	29	30	31	

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	**23**	24	25	26	27
28	29	30	31			

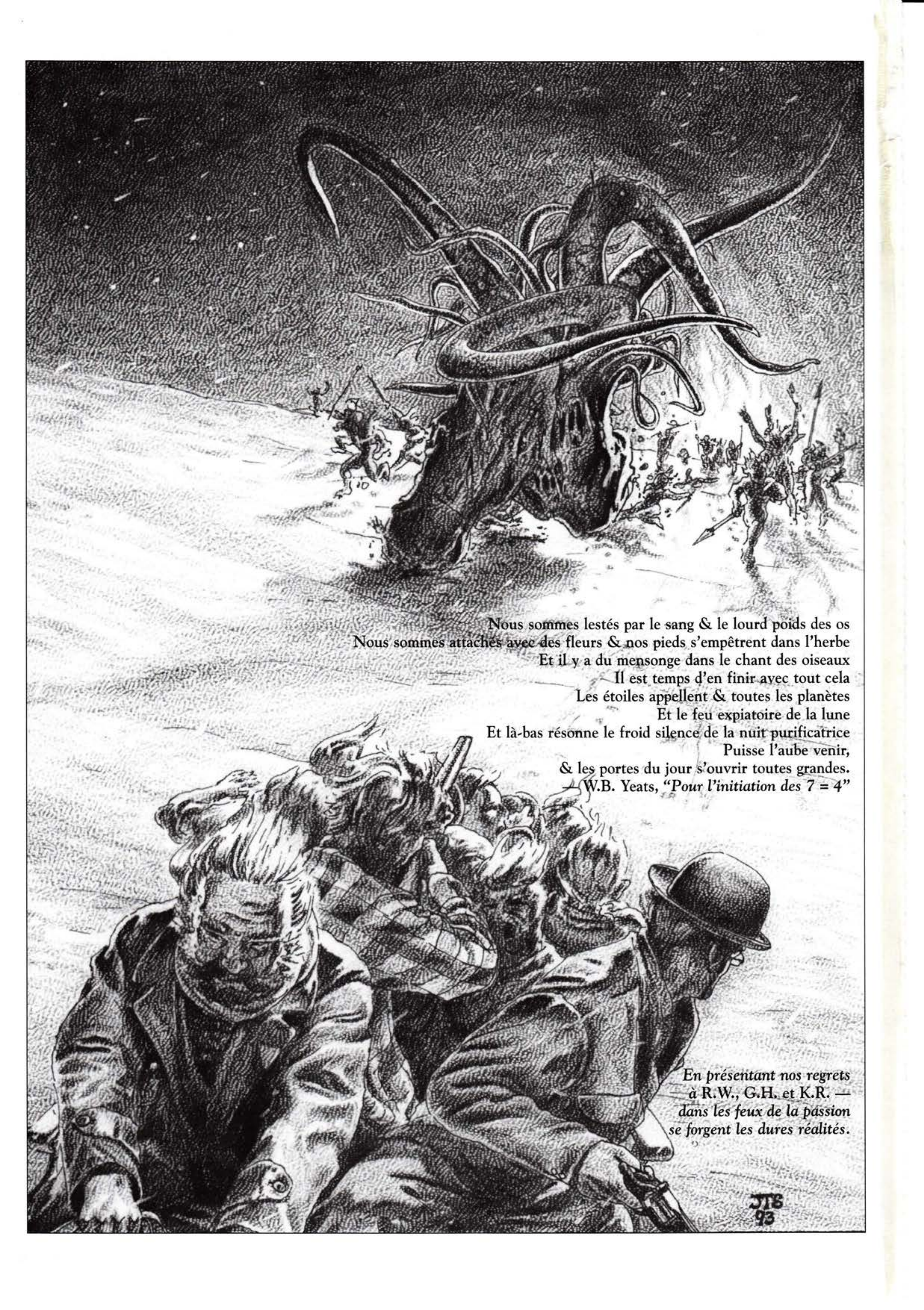
Novembre

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	**21**	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	**21**	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Notes


Nous sommes lestés par le sang & le lourd poids des os
Nous sommes attachés avec des fleurs & nos pieds s'empêtrent dans l'herbe
Et il y a du mensonge dans le chant des oiseaux
Il est temps d'en finir avec tout cela
Les étoiles appellent & toutes les planètes
Et le feu expiatoire de la lune
Et là-bas résonne le froid silence de la nuit purificatrice
Puisse l'aube venir,
& les portes du jour s'ouvrir toutes grandes.
— W.B. Yeats, *"Pour l'initiation des 7 = 4"*
En présentant nos regrets
à R.W., G.H. et K.R. —
dans les feux de la passion
se forgent les dures réalités.
JTS
93

Les ténèbres s'abattent à nouveau mais je sais maintenant
Que vingt siècles d'un sommeil de pierre
Ont été tourmentés jusqu'au cauchemar par le balancement d'un berceau
Et quelle bête brute, sentant enfin son heure,
Se traîne vers Bethléem pour y naître ?

— *William Butler Yeats, "The Second Coming"*

Prenez place dans la plus célèbre société occulte de l'Angleterre victorienne — *l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée* — au côté de ces flambeaux qu'étaient W.B. Yeats, Aleister Crowley et autres. Ce livre regroupe un guide de l'Ordre très complet (comprenant entre autres des règles sur la projection astrale et la magie hermétique) et quatre scénarios pour l'Appel de Cthulhu explorant la face cachée de l'Empire victorien.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.

L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets.

199 F - M 252



ISBN : 2-7408-0168-8



Edition Française réalisée par
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15 . http:/descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc et sous licence de Scott Aniolowski, William A Barton, Garrie Hall, Steve Hatherley, Kevin A. Ross, John T. Snyder et John Tynes.
Edition originale : Pagan Publishing, Seattle Washington, USA.